平成6年[illegible]月1日発行(毎月30日発行)第2巻第4号通巻12号 平成5年6月29日第三種郵便物認可




Human Hudson
SUPER 桃太
スーパー
1994年2月18日(金)
キングボンビー
VS
桃太郎社長
しょえー!! ゲームボーイオリジナルカードが登場!! 新カードの効果やいかに。
博多まで 1マス 50年目 2月
カード 6まい ビ あかおに社長
さいころ
▷カード
もち金
そのた
ゲームボーイ版だけのスペシャルプレゼント
「こんかいの かざんふんかにより ひがいに あったのは・・・」
火山大噴火!!
「にゃんこ社長! だ だいニュースですぞ!」
隠し金山発見!!
ドジラあらわる!!
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌/011-814-9900
■東京/03-3260-9901
■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900
■広島/082-814-9900
■福岡/092-713-9900


郎電鉄II™
堂々発売!!★★価格4,500円（税込）
Nintendo GAME BOY®
ゲームボーイは任天堂の商標です。
業界No.1
ボードゲームがついにゲームボーイへ
土居孝幸氏描き下ろし新イラストが十数枚!!
書き下ろし原画公開!!
新年
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）
©1994 HUDSON SOFT ©1994 SUMMER PROJECT



魔人の肖像 TOCT-8088 ¥3,000（税込価格） ― 絶賛発売中 ―

収録内容▶1.ACT-1 ヨガマスター ダルシム/2.ACT-2 N・Y麻薬捜査本部/3.ACT-3 闇の因子/4.ACT-4 チャイナタウン/5.ダルシムのテーマ/6.ACT-5 昏睡/7.ACT-6 崑崙の想い/8.春麗 vs 隆のテーマ/9.ACT-7 魔性の夜/10.ACT-8 デビルズタワー/11.ACT-9 礼拝堂の決戦/12.ACT-10 浄化の夜明け/13.ボーナストラック

INTRODUCTION ▶ CAPCOMの原案・構成・脚本でお届けする公式ドラマCDである。今回のストーリーはヨガマスターのダルシムを新登場キャラクターに迎え、宿敵ベガを倒すため春麗らと共に闘うというもの。サイコパワーの激しいぶつかり合いに聞きごたえがある。春麗の精神の奥に潜む魔性の心や、その春麗を想う崑崙、隆や烈の友情といったところが展開のハイライトだ。そして今回もボーナス・トラック付き。（クイズ番組「カルト・ストII」や「春麗のお絵描き歌」を収録）

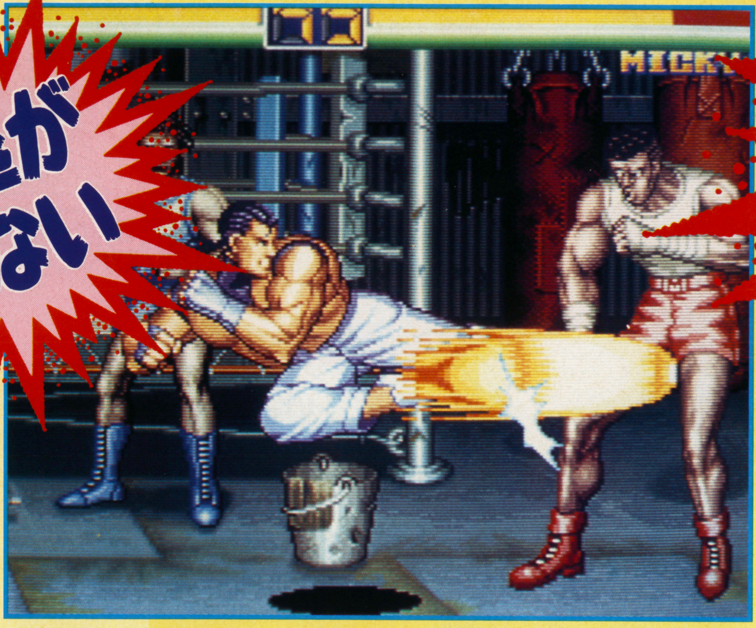
第1弾 好評 発売中	春麗飛翔伝説	TOCT-6542 ¥3,000（税込価格）	第2弾 好評 発売中	MAD REVENGER 復讐の戦士	TOCT-6802 ¥3,000（税込価格）

東芝EMI株式会社

お問い合わせ先
第I営業本部SP第4部 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03(3587)9084㈹
第I営業本部WS部 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03(5512)1725㈹
第II営業本部AV事業部 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03(5512)1753㈹
東京第1営業所 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03(5512)1735㈹
東京第2営業所 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03(5512)1735㈹
大阪第1営業所 〒530 大阪市北区芝田2-7-18 ☎06(376)4960㈹
大阪第2営業所 〒530 大阪市北区芝田2-7-18 ☎06(376)4966㈹
第II営業本部AV事業部関西販売部 〒530 大阪市北区芝田2-7-18 ☎06(376)4131㈹
名古屋営業所 〒460 名古屋市中区栄2-10-19 ☎052(221)8226㈹
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神4-2-20 ☎092(713)1251㈹
仙台営業所 〒980 仙台市青葉区本町2-3-10 ☎022(227)8211㈹
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北五条西6-2 ☎011(205)5081㈹

見逃がせない

ずうむあっぷ!



龍虎の拳2

超必殺技のコマンドだ!

これで対CPU戦は万全だ!!

餓狼伝説SPECIAL

◆バツグン◆ネビュラスレイ◆ワーヒー2JET
◆ファイターズヒストリーダイナマイト◆

アーケードビデオゲーム
つっこみ最新情報

熱いぜ!!



12キャラで新キャラを倒せ!

スーパーストリートファイターII

完全攻略だ!!

龍虎の拳2

オリジナルコマンド表示で、「龍虎2」キャラの全技紹介!!

これが「龍虎の拳2」の必殺技だ！

いよいよゲームセンターで活動を開始した「龍虎の拳2」。今回は、全キャラクターの全必殺技、そして超必殺技まで解説する!!

全キャラの必殺技&超必殺技を大解説だ！



「龍虎の拳２（以下龍虎２）」では、対戦モードと対CPU戦モードがある。いずれも、３本勝負で制限時間内に２本先取したキャラクターの勝利となる。

対CPU戦では３ステージごとにボーナスステージがあり、ボーナスステージそれぞれに、３種類の択一ができるボーナスステージがある。

ある条件を満たしつつ、対CPU戦を勝ち進むと、ある人物が登場するのだが…。これ以上は、実際にゲームセンターでプレイして確認してくれたまえ!!

龍虎２の操作システム

「龍虎２」は、８方向レバー＆４ボタンでキャラクターを操作する。

基本的には前作とほぼ同じだが、新しく追加された部分、変更された部分、そして「龍虎の拳」シリーズ独特のボタン操作などを重点的に解説しよう。



弱・強攻撃

Ａ（パンチ）、Ｂ（キック）ボタンの押している時間の長さで、パンチ・キックの威力が変わる。

短く押すと弱いパンチ・キック、長く押すと強いパンチ・キックが出せる。

また、AorBボタンを押した後にCボタンを押すと、弱いパンチ、弱いキックになる。

アッパー ローキック

C＋Aボタンでアッパー攻撃、C＋Bボタンでローキック攻撃が出せる。通常のパンチ・キック攻撃と異なり、ヒットすれば必ず転んでしまう、という性質を持つ。

ボタンを押すタイミングは、Cボタンを押してから、AorBボタンを押すような感じだ。

投げ技

前作では、リョウとロバートのみ使用できた投げ技が、「龍虎２」では全キャラ使用できる。

接近した時に、レバーを左右どちらかに入れてCボタンで投げ技。空中投げができるキャラもいる。

気力ゲージ

操作系ではないが、非常に重要なパラメーター。必殺技を使うと、これがドンドン減っていく。必殺技にもよるが、これがある程度ないと必殺技がうまく出ない状態になる。

挑発、気力の回復

「龍虎の拳」シリーズの特徴的なシステムのひとつだ。「挑発」のポーズ自体は、他のゲームにもあるが、「龍虎」シリーズでは、相手の「気力ゲージ」を減らして必殺技を使えなくするという大切な役目がある。

マイキャラの「気力ゲージ」を減らされた場合は、Ａ、Ｂ、Cボタンのどれかひとつを押し続けることで、「気力ゲージ」を回復させることができる。

受け身

投げられたら、タイミングよくＡ、Ｂ、Cボタンのどれかひとつを押すことで、「受け身」をとることができる。

「受け身」が成功すれば、ダメージが少なくてすむ。

飛び道具の打ち消し

相手の放った飛び道具を、タイミングよくパンチなどをを出すことで打ち消すことができる。

「龍虎２」の飛び道具は、技が出るまでのモーションが大きいようなので、見切れれば比較的簡単に飛び道具を打ち消すことができる。

ダッシュ&バックステップ

レバーを相手方向に２回素早く入れることで、キャラクターがダッシュする。相手と逆方向に２回レバーを入れれば、バックステップを踏む。「龍虎２」の場合、ダッシュ中はもちろん、バックステップ中も無敵時間はない!!

ボーナスステージ

ボーナスステージは、「体力鍛練の行」「気力鍛練の行」「超必殺技伝授」の３種類。各ステージでどれか一つを選ぶ。

体力鍛練の行

制限時間内に、画面の左右から次々あらわれる敵を一定数倒すと、体力ゲージの上限値がアップする。

足払いをかけてくる敵もいるので、ボーナスステージといえど、気が抜けない。

気力鍛練の行

増減を繰り返すパーワーメーターがMAXに合うように、タイミングよくＡボタンを押す。大木を一撃で破壊できれば、気力ゲージの上限がアップする。

超必殺技伝授

制限時間内に各キャラの超必殺技で、それぞれの的を破壊できれば、その超必殺技を習得したことになる。

対CPU戦では、このイベントをクリアしないと超必殺技を使うことはできない。対戦では、いつでも超必殺技を使用できる。

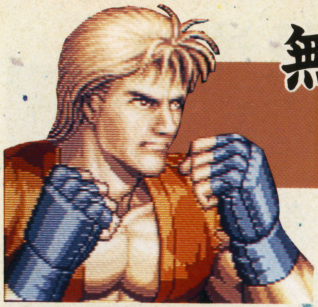








リョウの超必殺技は覇王翔吼拳！他にも豊富な必殺技を誇るキャラだ！



無敵の龍よりたくましく

RYO
リョウ・サカザキ

飛び道具、必殺技系対空技、突進系の必殺技などなど、豊富な必殺技を誇るバランスのとれたキャラクター。今回追加された空中虎煌拳が勝負のカギを握る!?



ジャンプ中に出す虎煌拳。バックジャンプにからめて牽制に使うと有効。

虎咆



元ビルドアッパー。気力の消費の少ない対空技。タイミング次第で飛び道具を消すこともできる。

+ Ⓐ

暫烈拳



百烈パンチ。ある程度近ければ相手を吸い込むこともできる。最後にアッパーが入る。

+ Ⓐ

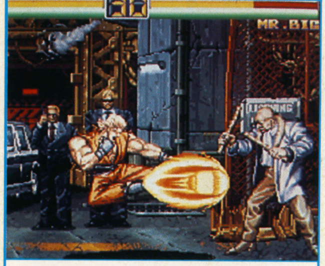
虎煌拳



手に気合いを込めて飛ばす技。前作と比べると技の出が早くなっている。

+ Ⓐ

飛燕疾風脚



連続キックの突進系必殺技。ガードされてもケズリに使える。これも技の出が早くなった。

+ Ⓑ

極限流連舞拳



コマンド入力式の連続技。パンチ×3にアッパーでフィニッシュ。

+ Ⓐ

超必殺技
覇王翔吼拳



超巨大な気のカタマリを相手に放つ一撃必殺の技。技のモーションが大きく、気力の消費量も多い！

+ Ⓐ

空中虎煌拳(斜め下方向)

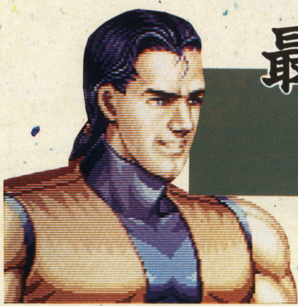
ジャンプ中 + Ⓐ



空中虎煌拳(水平方向)

ジャンプ中 + Ⓑ

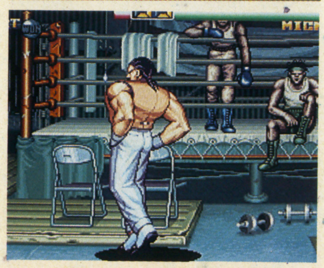




最強の虎より気高く

ROBERT
ロバート・ガルシア

リョウと同じような特性を持つキャラクター。リョウより若干リーチが長い。新技、飛燕龍神脚の使い勝手がよい。



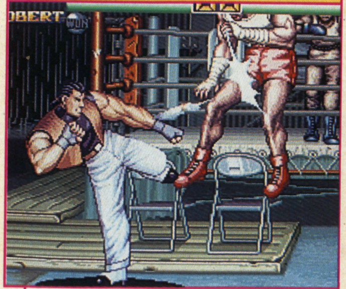
飛燕龍神脚



ジャンプから繰り出される急降下キック。相手の飛び道具のスキに当てよう。

ジャンプ中 + Ⓑ

幻影脚



相手を吸い込む、百烈キック。最後はハイキックでキメる!!

+ Ⓑ

リョウと同様の技を持つロバート。新技は飛燕龍神脚だ！

龍撃拳
＋Ⓐ

ロバート版の虎煌拳。ほぼリョウの虎煌拳と同じ。

飛燕疾風脚
＋Ⓑ

リョウの飛燕疾風脚と同じ。

龍牙
＋Ⓐ

元ビルドアッパー。リョウの虎咆と同じ。対空技として使う。

極限流連舞拳
＋Ⓐ

これも、リョウのものとほぼ同じ技。

超必殺技
覇王翔吼拳
＋Ⓐ

リョウと同じ技。気力の消費が激しいので連射できない。

極限流の偉大な父



タクマ・サカザキ

全体的にリョウをコンパクトにまとめたような感じのキャラクター。リーチなども若干短いようだ。ビルドアッパーがなくなっている。



虎煌拳
＋Ⓐ

基本的にリョウの技と同じだが、出す腕のモーションが違う。

飛燕疾風脚
＋Ⓑ

リョウ、ロバートとほぼ同じ技。

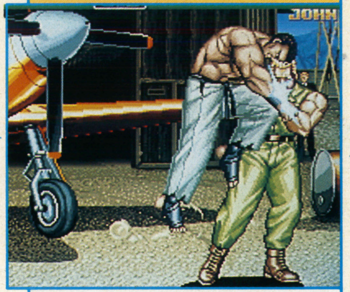
暫烈拳
＋Ⓐ

リョウの暫烈拳と同じ技。

鬼神激
＋Ⓐ

リョウ、ロバートの極限流連舞拳と同じような技。

翔乱脚



ダッシュして相手の頭をつかみ、顔面に膝蹴りを入れる技。

＋Ⓑ

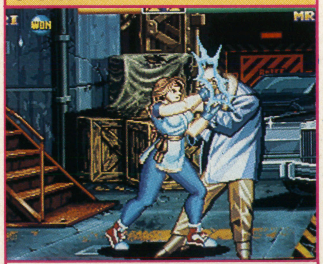
超必殺技
覇王翔吼拳
＋Ⓐ

リョウ、ロバートの技と同じ。

燕舞脚
パンチ、キック、パンチ、最後にまわし蹴りでキメる連続技。

＋Ⓑ

百烈ビンタ



ダッシュしてビンタを連打する。相手にかわされると気力のみ減る。

＋Ⓐ

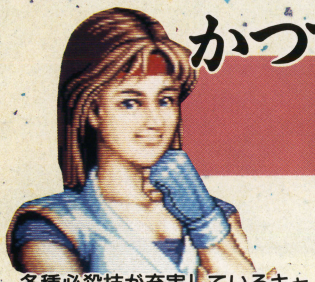
雷煌拳



ジャンプして、気合弾を投げる。射程が短いので、牽制技に。

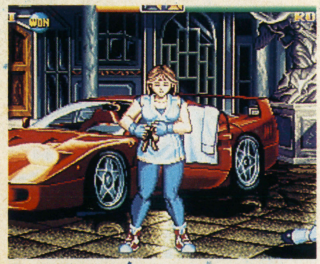
＋Ⓑ

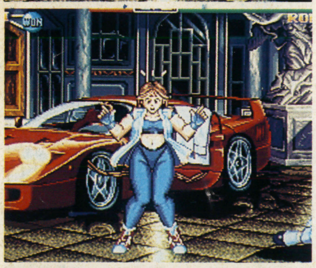
かつての囚われの姫は今・・・！

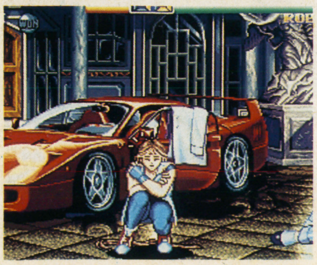


ユリ・サカザキ

各種必殺技が充実しているキャラ。リーチはリョウより若干短めだが、移動速度、技のスピードは速い。空中投げが使用可能。



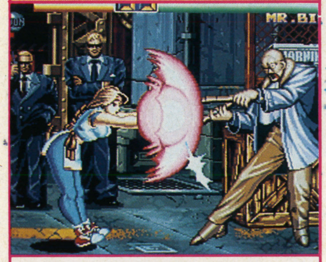




虎煌拳
＋Ⓐ

リョウと同じ技。

砕破（サイファ）



ダッシュとからめて牽制・ケズリ技や突進系必殺技の返し技。

＋Ⓐ

超必殺技
覇王翔吼拳
＋Ⓐ

リョウと同じ超必殺技。妹まで使うとは…。

ゲーム遊ならではのオリジナルコマンド表示で"龍虎2"の完全攻略だ!!

華麗なるムエタイ・レディ



キング

通常技の大半が長い足から繰り出される。もちろん、リーチは長い。必殺技も蹴りがらみの技が多い。女性らしい身体つきになったのも特徴のひとつ。

猛襲脚

連続キックを相手に入れ、前まわし蹴りでフィニッシュ。

+ Ⓑ

ベノムストライク



蹴り足から高速の気合弾を打ち出す技。

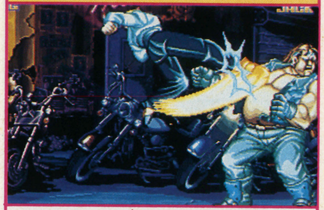
+ Ⓑ

トラップショット

バック転しながら蹴りを入れ、倒れた相手へさらに数発、蹴りを。

+ Ⓑ

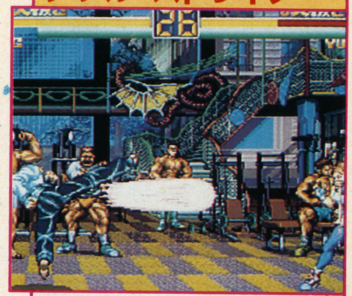
トルネードキック



自分の身体を軸にして、相手に連続してキックをブチ込む。

+ Ⓑ

超必殺技 ダブル・ストライク



ベノムストライクを連続して2連発するような技だ。

+ Ⓑ

元・音速の死神



ジョン・クローリー

コンパクトにまとまりすぎて、特徴のとらえづらいキャラクター。フライングアタック、スパイラルレッグボマーと、飛び道具系必殺技への返し技が充実している。

オーバードライブキック

連続キックの最後に、裏拳をキメる。

+ Ⓑ

メガスマッシュ



高速で飛ぶ、強力な気合弾を相手に放つ技。

+ Ⓐ

スパイラルレッグボマー

ジャンプから、回転しながらの急降下蹴りを入れる。

+ Ⓑ

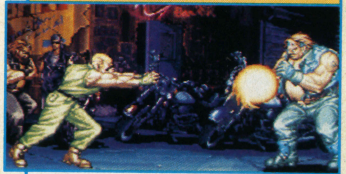
フライングアタック



空中で逆さまになり、高速スピンでダメージを与える。

+ Ⓐ

超必殺技 メガ・スマッシャー



伸ばした腕の先に強力な気合いを込めて、強力なオーラのカタマリを発射する技。

+ Ⓐ

「ブラックキャッツ」再生をかけて…



ジャック・ターナー

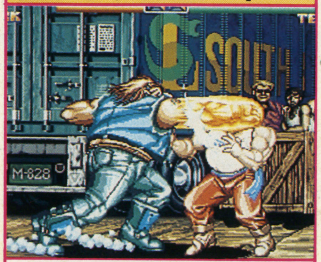
動きがとにかくノロいキャラクター。その反面、攻撃力が非常に高い。必殺技も超・重量級のものばかり。

ボンバーダンス

+ Ⓐ

極ナックルパート

パンチ、キック、アッパー、ジャンピングヘッドバッドの連続技



ステップをドスドス踏んで、オーラをまとったストレートを出す。

+ Ⓐ

ブレインショックバット

+ Ⓑ

相手をつかみ上げ、頭突きを数発くらわす。

スーパードロップキック

+ Ⓑ

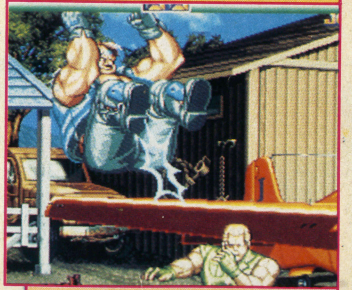
巨体が中に舞い、足先に光を帯びたドロップキックを繰り出す。

ダイナマイトラリアート

+ Ⓐ

ダッシュして、オーラを帯びたラリアートを繰り出す技だ。

超必殺技 極ヒップアタック



+ Ⓑ

ジャンプからのヒップアタック。飛び道具を飛び越えて、相手に当てられる。

極限伝の使い手4人には手強い敵キャラクターが忍者・如月影二だ！

極限流を狙う謎の忍術使い 如月影二



「極限流キラー」の異名を取るだけあって、極限流使いの4人には強敵となるキャラクター。特に、飛び道具をはね返す、流影陣は強力な技だ！　空中投げあり。

如月流連拳脚
連続の蹴り攻撃。最後は、まわし蹴りを入れる。

+ Ⓑ

流影陣


手前に気力の壁をつくり、飛び道具をはね返す。

+ Ⓐ

気孔砲


手の先から衝撃波を飛ばすが、射程は非常に短い。

+ Ⓐ

霞み斬り
大上段から衝撃波で相手を斬りつける。

+ Ⓐ

天馬脚
ジャンプして、相手めがけて数発蹴りを入れる。

+ Ⓑ

骨破斬り
ダッシュして、精神波で相手を斬りつける技。

+ Ⓐ

超必殺技 斬鉄波


相手に向かって衝撃波を飛ばす。如月の技のなかで一番射程が長い。

+ Ⓐ

再起をかけたダークサイドチャンプ ミッキー・ロジャース



技はともにパンチから。

コンビネーション 1
ジャブ、ストレートの連続攻撃。

+ Ⓐ

コンビネーション 2
ジャブ、アッパーの連続攻撃。

+ ⒶⒸ

バーニングアッパー
アッパーから生み出される、強力な衝撃波が相手を襲う。

+ Ⓐ

ローリングアッパー
アッパーのモーションから下段の衝撃波が繰り出される。

+ Ⓑ

チョッピングライト
手をグルグル振り回し、オーラをまとったストレートを打ち込む。

+ Ⓑ

最後の戦いに臨む中国拳法の達人 リー・パイロン



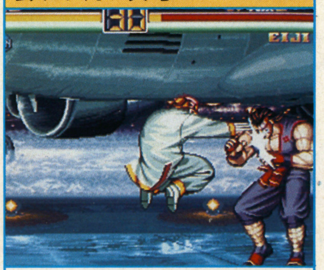
素早く、動きがトリッキーなキャラクター。とにかく、この動きで相手を翻弄しつつ、戦っていく。空中投げあり。

華中猛襲脚
拳、蹴りの連続攻撃。

+ Ⓐ

華中鷹爪激
相手の頭上にジャンプして、爪で打撃を与える。

+ Ⓐ

鉄の爪攻撃


隠し持った爪で、高速回転しながら攻撃する。

+ Ⓐ

特別企画
「龍虎の拳2」開発者にQ&A方式でインタビュー

「龍虎の拳2」開発者に訊く

「龍虎の拳2」は中級者向け？

ゲーム遊編集部では、SNK開発取材の折、幸運にも「龍虎の拳2」の開発者にインタビューする機会を得た。
　そこで、早速「龍虎2」について、アレコレと開発者へ質問!!

Q：「龍虎の拳」シリーズの特徴のひとつでもある、「キャラのデカさ」の秘密は？
A：「リアルさ」を出すためです。例えば、顔面がハレたりするのを表現するには、最低でもあの大きさが必要だったからです。
Q：前作では、いわゆる「キャンセル技」が導入されていませんでしたが、「龍虎の拳2」では組み込まれているのですか？
A：「キャンセル」技はあります。通常技をキャンセルして、必殺技を出すことができます。
　ただし、必殺技をキャンセルして、必殺技を出すことはできません。超必殺技伝授は先行入力でキャンセルではありません。
Q：必殺技の中に、コマンド入力式の連続技がありますが、導入した理由は？
A：前作の「龍虎乱舞」の殴りつける感じがよかったので、マイナーバージョンとして入れました。
Q：「龍虎2」は、対戦、対CPU戦のどちらをメインにつくられているのですか？
A：対戦がメインです。
Q：CPUが強めなようですが、対戦をふまえたアルゴリズムをCPUが持っているからでしょうか？
A：前作で、だいたい操作系になれていると思ったので、中級者向けにつくってあります。1人プレイでも、2人で遊んでいる

全キャラクター&全必殺技!!龍虎の拳2

クレイジーアッパー
腕にうずまき波をもつアッパー
+ Ⓐ

超必殺技 プラネット・ゲイル


うずまき状の衝撃波を相手に向かって放つ技だ。

+ Ⓐ

モンゴルからの来訪者 テムジン


動きは遅いが、攻撃力が比較的大きい。飛び道具こそ持っていないが、突進系、つかみ技系の必殺技が豊富なキャラクター。

蒙古連撃拳
張り手の連続攻撃。
+ Ⓐ

蒙古竜巻撃
前転で飛び込んで、相手に数発張り手を入れる技。
+ Ⓐ

蒙古雷撃弾
相手をつかんでジャンプ、頭にかかえて尻餅をつくという技。
ニュートラルから + Ⓐ

蒙古気弾壁
バリアのように気を前方に張りめぐらす。
+ Ⓐ

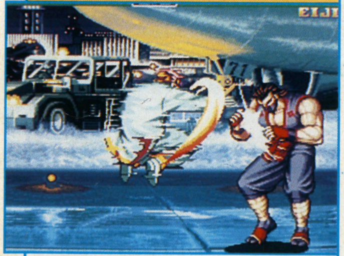
蒙古大車輪投げ
相手をつかんでジャンプし、逆さまになって頭からたたきつける。
ニュートラルから + Ⓑ

超必殺技 蒙烈破砕弾


オーラをまとった、強力なタックル攻撃。

+ Ⓐ

百裂拳
手刀による百烈攻撃。ラストにさらに手刀をブチ込む。
+ Ⓐ

超必殺技 真空空転爪


鉄の爪攻撃をさらにパワーアップ。赤いオーラをまとっている。

+ Ⓐ

サウスタウンの影の実力者 Mr.ビッグ


スティックを持っている分、とてもリーチの長いキャラクターだ。「龍虎2」になって、ジャンプができるようになっている。

グランドブラスター
相手に向かって、地を這う衝撃波を放つ
+ Ⓑ

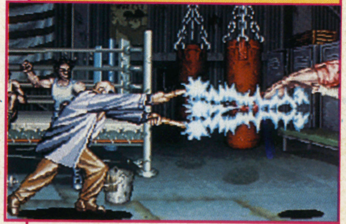
ドラムショット
ダッシュで近づき、スティックで相手を連打する技。
+ Ⓐ

クロスダイビング


Mr.ビッグ式フライングクロスアタック。

+ Ⓐ

スピニングランサー
2本のスティックをつなげて、1本にして相手を攻撃する。
+ Ⓑ

超必殺技 ブラスター・ウェーブ


2本のスティックから、相手に向かって高圧電流を放つ。

+ Ⓐ

Q&Aで"龍虎2"の開発者に特別インタビュー!興味津津だ!

ような感じが出るようにつくりました。また、CPUの動きをチェックすることで、返し技などを知ることもできます。

ラストを劇的にするための工夫!?

Q：前作と違って、大会形式にして、各キャラにストーリーを持たせたのはどうしてですか？
A：より多くの人に闘ってもらいたいからです。また、プレイヤーキャラクターが12人に増えたのは、マルチエンディングを取り入れたからです。
Q：「龍虎2」を制作するにあたって、参考にした格闘技は？
A：「極真カラテ」「骨法」「マーシャルアーツ」などです。いろいろ変化させた結果、現在の形になりました。
Q：プレイヤーキャラクターの中に、前作の藤堂竜白がいないようですが？
A：東洋的なキャラを入れたかったのですが…。カッコいいキャラ優先ということで、忍者の如月に決まりました。
Q：必殺技でフィニッシュするとどのキャラでも服が破けるようですが、これは…？
A：劇的にラストを飾って欲しいからです。前作で、キングの服が必殺技で破けるのも、人気高かったですし…。
Q：女性キャラを入れたのは？
A：ひとつは、ゲームとしての"引き"のためです。また、女性プレイヤーに使ってもらいたい、という理由もあります。キングとユリは初心者向けのキャラクターになっていますから…。
Q：ユリ・サカザキの性格が変わったようなのですが、その点は？
A：確かに、底抜けに明るくなってますね。極限流空手を学んだからじゃないですかね（笑）。

と、ここで、立ち会っていただいたSNK広報担当F氏が「この1年の間に彼女に何かがあったのでしょう」という意味深長な発言があった！　これはいったい…!?

Q：最後に、読者へ「龍虎2」をプレイするにあたっての心構えをお願いします。
A：ローキック、アッパーで相手を転ばし、挑発と気力回復を使って、より戦略的に、よりカッコよく闘ってください。

※コマンドはすべて、マイキャラが右向きのときのもの。

餓狼伝説SPECIAL

対CPU戦キャラ別攻略法
第4弾!!

ベア、東丈、クラウザーで戦う対CPU攻略

無敵の「レディー・ゴー」のビッグ・ベア、各種必殺技のそろった東　丈、基本性能値が高いクラウザーで対CPU戦攻略だ!!

餓狼SPのCPU戦は万全!!

さて、いよいよ
日本が誇る我らが
ムエタイ・チャンプ
東　丈
強大な破壊力と
多彩なつかみ技・投げ技の
ビッグ・ベア、
パワーダウンの噂が高いが
実際は…？の闇の帝王
ヴォルフガング・クラウザー
の3キャラだ。

各技を連続画面で紹介!!

VOL.4
対CPU戦
キャラ別
攻略法

ビッグベアの巻

「レディー・ゴー!」で押せ!!

動きがノロい反面、攻撃力があり、多彩な投げ技・つかみ技が使え、ジャイアントボムという強力な無敵技を持っているキャラだ。

ビッグ・ベア基本パターン

とにかく、ジャイアントボムで押しまくる。相手に合わせて、大、小のジャイアントボムを使いわける。　キャンセル技に組み込むならば、しゃがみ小パンチ（大パンチ）➔ジャイアントボムを使う。

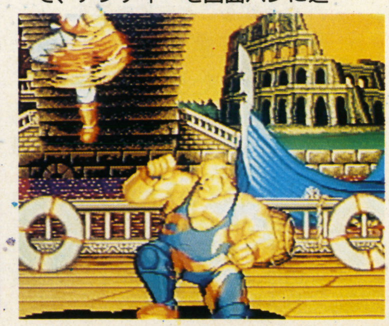
VS テリー・ボガード

立ち小パンチの先が当たる程度の間合いで、連発するとおもしろいようにくらってくれるので、間合いを合わせて、繰り返すとよい。
パワーウェーブで押されたら、遠めからジャンプ大キックで飛び込んで、テリーの必殺技をつぶす。



VS アンディー・ボガード

小ジャンアントボムで間合いをつめ、しゃがみ大パンチ➔小ジャイアントボムなどで押す。
で、アンディーを画面ハシに追



強力な無敵技・ジャイアントボムの連打パターンで押しまくれ!ビッグ・ベア

VS キム・カッファン

小ジャイアントボムで間合いをつめ、しゃがみ大パンチ➔小ジャイアントボムの連発でOK。

ジャイアントボムをキムの起き上がりに重ねる場合は、少し遅らせること（飛燕斬をさけるため）。

ライン移動で逃げたら、Ⓐ+Ⓑボタンで追いかけ連続技を入れる。

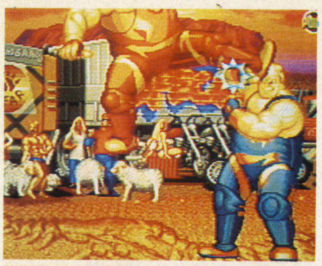


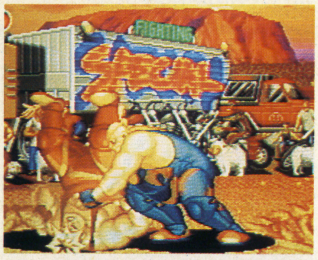


VS ビッグ・ベア

挑発で飛び込ませ、投げを入れるお手軽パターンを使うとよい。

また、近間からジャンプ大キックで飛び込んできたり、スーパードロップキックを使ってくるようなら、ガードして投げ技をいれよう。







VS チン・シンザン

ジャンプ小キックで飛び込み、しゃがみ大パンチ➔小ジャイアントボムで攻める。

で、ガードするようなら、そのままジャイアントボムで攻める。バックステップで逃げるようなら、次に必ず破岩激を出してくるので、しゃがみ大パンチの連打で返す。

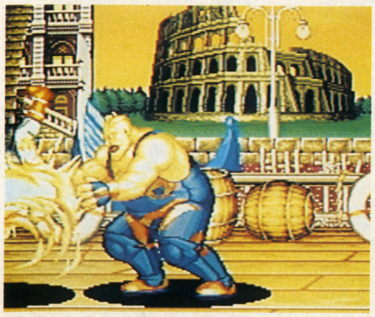
ライン移動で逃げたら、Ⓐ+Ⓑボタンで追いかけ連続技を入れる。





いやったら、大足払いで昇龍弾を誘い、その落下時にDボタンのつかみ技を入れる。

Dボタンのつかみ技だと、位置が変わらず使いやすい。



VS 不知火 舞

少し遠めから大ジャイアントボムを出すと、よくくらってくれる。

起き上がりには、大ジャイアントボムを重ねると、連続してくらってくれる。



VS 東 丈

お手軽パターンを使う。バックステップで間合いを離し、立ち小パンチを出すと、ハリケーンアッパーを撃ってくるので、早めにジャンプ大キックで飛び込む。

すると、タイガーキックの反撃を空振りさせられるので、その落ち際に投げ技を入れる。

飛び込んだとき、何もしないようならば、一歩進んで大足払いを入れられる。

近づかれたら、大足払いで間合いを取るようにする。







VS 山田十平衛

お手軽パターンを使う。ビッグベアの場合、垂直ジャンプ小キックで、十平衛の飛び込みを誘い、しゃがみ大パンチで落とすとよい。

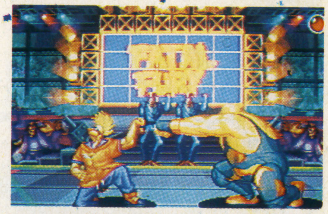
せんべいを連射しまくるようならば、ジャンプ大キックを当てていくのもよい。十平衛のくらい投げには注意を!!

VS ダック・キング

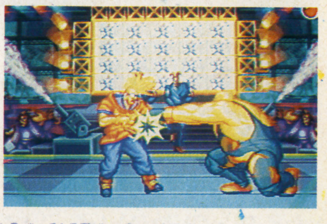
近づいてくるのを待つ。で、ノコノコ近づいてきたら、しゃがみ小パンチを連発するだけで勝てる。

はじめはガードしているのだが、そのうち何か技（大足払い、ヘッドスピンアタック）を出そうとして、小パンチに勝手に当たってくれる。









VS タン・フー・ルー



ジャイアントボムの連発だけで勝てる。最初は、大ジャイアントボムの連発で戦う。
転んだら、必ず起き上がりに小ジャイアントボムを重ねるようにしよう。大ジャイアントボムを使うならば、タン老師が起き上がってから技を出すようにしよう。

VS ビリー・カーン



バックステップで間合いを離し、大ジャイアントボムを連発。相討ちになりやすいが、一方的に負けることはないので、ビリーの体力ゲージが赤くなるまで続ける。
赤くなったら画面ハシでバックジャンプ大キックを繰り返し、突っ込んでくるのを待ってもよい（超火炎旋風棍よけのためだ！）。最初から、バックジャンプ大キックを繰り返してもOKだ!!
また、うまく画面ハシに追い込んで転ばせられれば、起き上がりに大足払いを重ねるだけで勝てる。

VS アクセル・ホーク

近づいてくるの待って、いきなり小ジャイアントボムを繰り出すとよく当たってくれる。転んだら、起き上がりに必ず小ジャイアントボムを重ねよう。
ジャイアントボムをガードされたら、こちらのガードをしっかり固めて、反撃のチャンスを狙おう！
また、トルネードアッパーを見たら、小ジャイアントボムを出すようにしてもよい。トルネードをスカシて、アクセルの硬直に当てられる。

VS ローレンス・ブラッド



小ジャイアントボムで近づいて、しゃがみ小パンチ（×2）➲小ジャイアントボムを繰り返すだけで勝てる。
ジャイアントボムをジャンプでかわして、飛び込んでくることもあるが、ガードして投げ技を入れてやろう。



VS ギース・ハワード

画面ハシに逃げて、バックジャンプ大キックを繰り返すだけで勝てる。
なぜか、ギースは立ち大キックを出そうとして、こちらのキックをくらってくれる。

VS ヴォルフガング・クラウザー

小ジャイアントボムの連発で戦う。クラウザーがブリッツボールを撃つのを見てから、ジャイアントボムを出すようにすると、下段ダンブリッツボールも抜けられる（構えるモーションの時は、ベアの全身が無敵状態だから）。
ただし、奥ラインでは抜けづらいので、手前ラインで戦うようにしよう。

東丈の巻 ハリケーンアッパーで押せ!!

東丈は、テリー、アンディーにくらべると少々使いにくいが、各種強力な必殺技を持っているキャラクターだ。

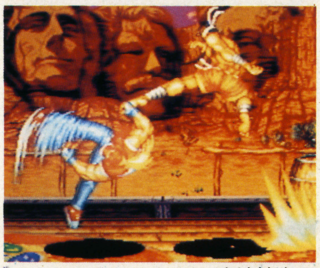
東丈基本パターン

ハリケーンアッパー連射パターン
ハリケーンアッパーを連射して相手にガードさせたり、飛び込みを誘う。相手の飛び込みは、スライディングなどで落とす。

飛び込みパターン
相手に飛び込んで、ジャンプ小キック➔立ち弱パンチ（×3）➔スライディングなどの各種連続技を攻める。ジャンプ後すぐに小キックを出すのがコツ。
飛び込みからの連続技は、いろいろパターンがあるので、自分に合ったものを使おう。

VS テリー・ボガード

間合い離してしゃがみ小パンチでパワーウェーブを誘い、少し遅めにジャンプ大キックで飛び込む。
すると、バーンナックル、クラックシュートを出して、こちらのキックをくらってくれる。
この後、間合いを離して、このパターンを繰り返すだけで勝てる。



地上で当たったら、連続技を入れていく。

VS アンディー・ボガード

ライン移動を駆使して画面ハジまで追い込んで、お手軽パターンを使う。
2キャラ分間合いを離して、ハリケーンアッパーを連射すると昇龍弾を誘えるので、落ち際をDボタンのつかみ技を入れる。その後は、この繰り返しで勝てる。





VS キム・カッファン

画面ハシでバックジャンプ小キックを出していると、必殺技を出して、勝手にくらってくれるので、その後に連続技を入れる。
キムの体力ゲージが赤くなったら、お手軽パターンに切り替える。
飛翔脚はガード後、大スラッシュキックで、半月斬はガード後、スライディングで返せる。

※➔は連続技、➲は、その前の技がキャンセルされる。

少々使いにくいが、いろいろな必殺技が強力なキャラクター・東丈！

VS チン・シンザン

ハリケーンアッパー連射パターンで押す。大太鼓腹打ちで返してきたときは、しっかりガードして、落ち際にスライディングを入れる。
飛び込みパターンでもOK!!





VS ビッグ・ベア

お手軽パターンを使う。間合いを離して挑発すると、大キックで飛び込んで大足払いを出してくるので、大足払いの内側に飛び込んで投げ技を入れる。
その後は、これを繰り返すだけで勝てる。

VS 不知火 舞

飛び込みパターンの連発だけで勝てる。ジャンプ小キックをガードされたら、次に龍炎舞がくる場合が多いので、しっかりガードするようにしよう。





VS ダック・キング

バックジャンプ小キックを画面ハシで繰り返すと、必殺技を出して勝手にくらってくれる。
ダンシングダイブだったら、こちらのバックジャンプ小キックが当たった後、再びバックジャンプ小キックを繰り返す。
ヘッドスピンアタック、スライディングだったら、バックジャンプ小キックが当たった後に立ち小パンチ➲しゃがみ大パンチ➔大爆烈拳などを入れる。





VS 東 丈

スタート時からハリケーンアッパー連射パターンを繰り返すだけで勝てる（ケズリ勝ち！）。飛び込んできたら、スライディングで落とす。
また、立ち小パンチでハリケーンアッパーを誘って飛び込む、お手軽パターンも有効だ!!

VS 山田十平衛

ハリケーンアッパー連射でOK！

飛び込んできたら立ち大キックで落とす。もし、センベイで押されたら、ライン移動で逃げて、タイミングを合わせる。

VS ビリー・カーン

スタートしたらすぐにバックステップして、ハリケーンアッパーを連射する。小ハリケーンアッパーから大ハリケーンアッパーにつなげていくとよい。
強襲飛翔棍を使ってきた場合は、大タイガーキックを早めに出して撃墜する。

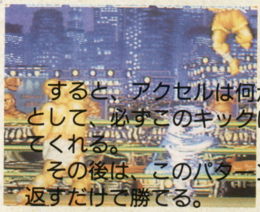



VS タン・フー・ルー

ハリケーンアッパー連射パターンで押す！　とにかく、飛び込んできたら、スライディングで撃墜する。
前疾歩などもハリケーンアッパーでつぶせるのだが、間に合わないと思ったら、しっかりガードして投げ技、連続技を入れよう。
画面ハシでバックジャンプを繰り返し、連続技を入れるてもよい。

VS アクセル・ホーク

間合いを離して、立ち小パンチを出すと、トルネードアッパーを撃ってくるので、すぐにジャンプ大キックで飛び込む。



すると、アクセルは何かしようとして、必ずこのキックに当たってくれる。
その後は、このパターンを繰り返すだけで勝てる。

VS ローレンス・ブラッド

画面ハシでバックジャンプ小キックを繰り返すと、ローレンスは必ずブラッディスクリューを出してくらってくれる。





※➔は連続技、➲は、その前の技がキャンセルされる。

ヴォルフガング・クラウザーの巻

下段ブリッツボールで攻めろ!!

ヴォルフガング・クラウザーは、基本的に性能の高いキャラクターなのだが、あまりのギースの強さの前に、何だか影が薄くなってしまっている。「餓狼ＳＰ」のラスト・ボスなのにい…………。

ラストボスはやはりクラウザー！

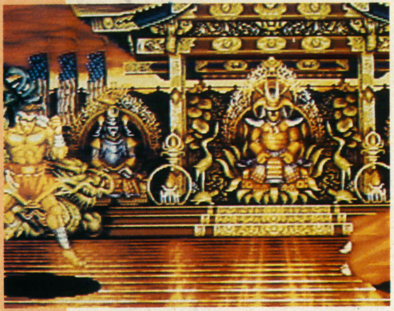
VS ギース・ハワード

バックステップで間合いを離して、スラッシュキックを出すと、ほぼくらってくれる。とにかく、間合いを十分取ることが大切!!

起き上がりには、バックステップからのスラッシュキックをさらに重ねよう。

また、手前ラインでギースが近づくのを待ち、ライン飛ばし攻撃を連打すると、足払いを出そうとしてくらうことがある。

当たったら、Bボタンライン移動で追いかけて（当て身投げをつぶせる）、連続技を入れるとよい。

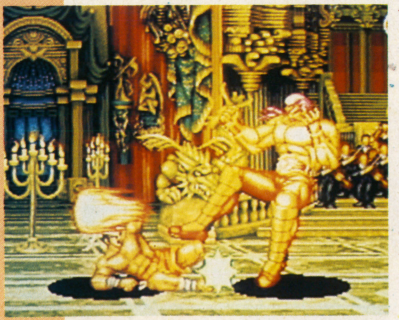




VS ヴォルフガング・クラウザー

スタート時からスライディングを連発するだけで勝てる。ガードされても気にせずスライディングを連発していこう。

クラウザーのライン移動攻撃も、スライディングで落とせる。



クラウザー基本パターン

下段ブリッツボール連射パターン

下段ブリッツボール（小）を連射して、相手のガードを誘ったり、飛び込ませたりする。相手が飛び込んできたら、レッグトマホーク、立ち大パンチで撃ち落とす。

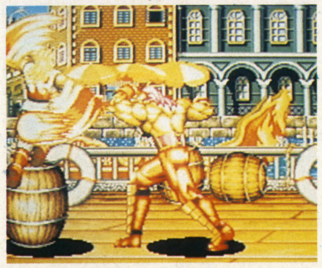
ブリッツボールが当たって相手が燃え上がったら、少しずつ間合いをつめて、画面ハシに追い込むとより効果的だ!!

VS テリー・ボガード

足先が当たるような距離で、まず立ち小キックをテリーに当てよう。当たったら、テリーの"のけ反り"に合わせて、立ち小キックを当てながら押していく。これだけで勝てる!!

また、立ち小キック➲下段ブリッツボールで押して、画面のハシまで追いやって、大足払いでライジングタックルを誘って、つかみ技を入れるのもよい。

VS アンディー・ボガード



ライン移動で画面ハシへと誘い、お手軽パターンを使う。

ハシに追いつめたら、上段ブリッツボールを連射して昇龍弾を誘い（当たらない）、その落下時にDボタンのつかみ技を入れる。クラウザーのつかみ技は、位置が変わらなくて便利!!

VS ビッグ・ベア

お手軽パターンを使うのがベスト。間合いを離して挑発すると、ジャンプ大キックで飛びこんで大足払いを出すので、大足払いの内側に飛び込んで投げ技を入れる。

このお手軽パターンは、奥ラインでやるほうが、簡単で確実だ!!

VS チン・シンザン

近間から飛び込んで、裏まわりジャンプ小キック➔立ち小キック➲下段ブリッツボールを連射する。

チンは大太鼓腹打ちで返そうとするが、ブリッツボールを単発で出さない限り、必ずガードできるので、ガードしてその落ち際に小パンチを入れる。

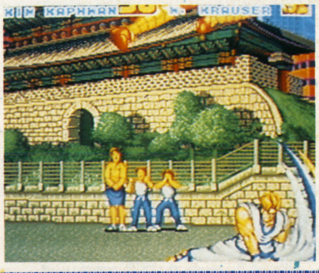
その後は、このパターンを繰り返すだけで勝てる。

VS キム・カッファン

スタート時の間合いで、垂直ジャンプ小キックを出すと、つられて半月斬を出してくるので（当たらない）、着地と同時に投げ技を入れてやる。

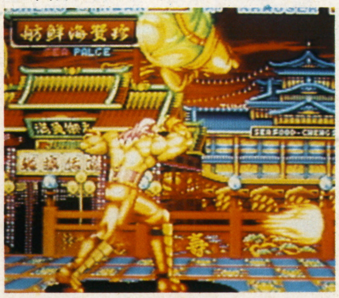
キムが鳳凰脚を連発してくるようなら、大足払いでつぶすか、ライン移動で逃げるとよい。

また、飛翔脚はガード後、大レッグトマホークが入れられる。



VS 東 丈

スタートしたら、下段ブリッツボールで押しまくるのみ！　飛び込んできたら、立ち大パンチで撃墜する!!　その後は、この繰り返しだけで勝てる。







※➔は連続技、➲は、その前の技がキャンセルされる。

VS 不知火 舞

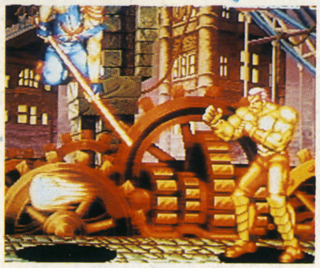


スタート時の間合いから、裏まわりになるようにジャンプ小キック飛び込んで（ガードを誘うだけ、当てないように！）、スカシ投げを入れる。ジャンプして、すぐ小キックを出すのがコツ。投げたら間合いを合わせ、これを繰り返す。
キックをガードされて、龍炎舞をくらうようならば、下段ブリッツボール連射パターンを使おう。

VS 山田十平衛

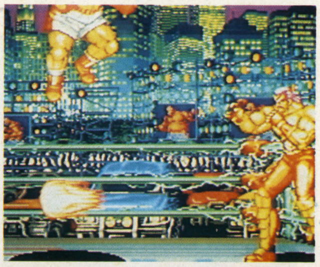
下段ブリッツボールの連射で攻める。十平衛がガードのポーズを解いたら、次に必ず飛び込んでくるので、大レッグトマホークで撃墜しよう。
せんべいに押されたら、飛び込みジャンプ小パンチ（裏まわり）➔立ち小キック➔ブリッツボールで反撃する。ライン移動で逃げるのも、ひとつの手だ！

VS ビリー・カーン



バックステップで間合いを取って、下段ブリッツボール連射パターンを使う。
飛び込んできたら、ビリーの着地に大足払い（遠間）を入れる。近間だったら、垂直ジャンプ大キックで返す。あまり近くから飛び込まれると返せないので、ガード後大足払いを入れよう。
近づかれた場合は、大足払いで間合いをあける。

VS アクセル・ホーク

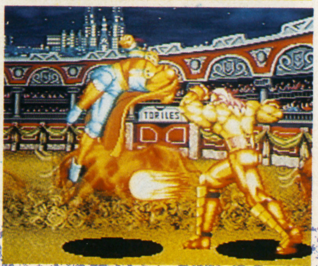


バックジャンプで間合いを取って、下段ブリッツボールを連射する。飛び込んできたら、立ち小パンチで撃墜する。接近されたら、大足払いで追い払う。

VS ローレンス・ブラッド

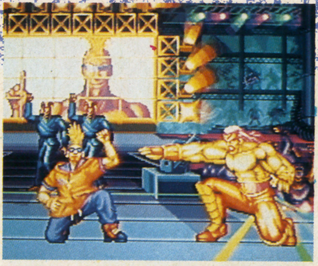
まず、ローレンスがブラッディサーベルを出してくるまで、しゃがんで待つ。
ブラッディサーベルを出してきたらガードして、すぐに下段ブリッツボール（小）を撃つ。
すると、ブラッディカッターで反撃してくるので、ガードして投げ技を入れてやる。その後は、下段ブリッツボールを連射する。
最初の下段ブリッツボールブリッツがガードされたら、そのままブリッツボールを連射しよう。



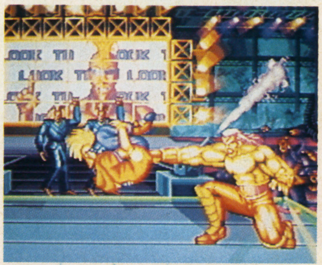


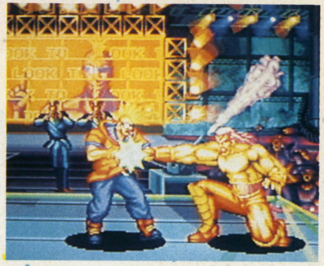


VS ダック・キング



まず、しゃがんで待つ。近づいてきたら、しゃがみ小パンチをタイミングよく連打する。
すると、はじめはガードしているが、そのうちスライディングやヘッドスピンアタックを繰り出してきて、勝手に当たってくれる。
また、バックジャンプ小キックを繰り返すと、必殺技を出して勝手にくらうので、そのまま立ち小キック（×2～3）➔下段ブリッツボールの連射につなげてもよい。



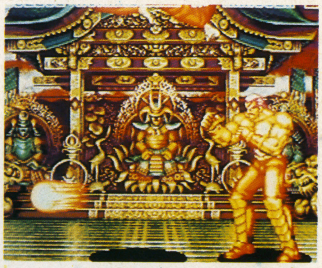


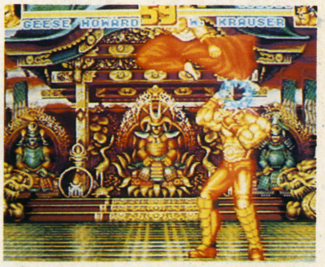
VS タン・フー・ルー

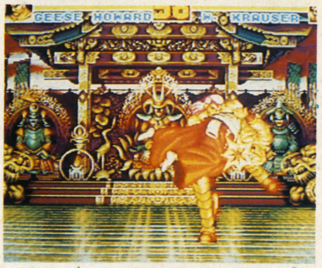
下段ブリッツボール連射パターンでOK!! とにかく飛び込んできたら、立ち大パンチで落とす。
ライン移動で逃げたら、追わずにもどってくるのを待つ。時々、ライン移動攻撃でもどって撃放を出すこともあるので、その時は大足払いを入れよう。

VS ギース・ハワード

とりあえず、下段ブリッツボールを連射する。
そのうちジャンプ小キックで飛び込んでくるので、立ち大パンチで落とす。遠間だったら一歩進んでガードし、投げ技を入れられる。大足払いでもOK！
この繰り返しだけで勝てる。ギースも闇の帝王にかかれば、簡単！簡単!!







VS ヴォルフガング・クラウザー

クラウザー最大の敵は、クラウザー自身である。理由は、キメ手に欠けるトコロだ!!
対クラウザー戦のメインは、相手クラウザーのライン移動を撃ち落とすことだ！
まず、ライン移動で逃げて、相手クラウザーのライン移動攻撃を誘う。で、ライン移動攻撃をかけてきたら、大足払いを重ねて撃ち落とす。なるべく、手前ラインで!!
転ばせたら、上段ブリッツボールを重ねる。たいていライン移動で逃げるが、ガードするようなら、そのまま連射する。



5月号（3/30発売）一周年記念号。別冊フロクに餓狼SPを完全収録！

スーパーストリートファイターII

スパII対CPU攻略!最終回は新キャラへの対策を伝授!!

適確な返し技を使いこなし、CPUキャラに勝て!

CPU新キャラに対して、12キャラで勝つための攻略だ。行動パターンがこれまでのCPUと大きく異なる新キャラを倒せ!

CPUのキャミィ、ディージェイ、フェイロン、ホークに勝つ!

前回まで、新キャラでの対CPU攻略をメインに進めてきたわけだが、今回は一転してCPU新キャラに対する12キャラでの攻略といこう。

CPU戦で四天王にたどりつくまで、新キャラとの闘いは避けて通れない道なので、この攻め方を参考にしてじっくり戦略を練ってみるといいだろう。

CPU新キャラと12キャラの相違点

1:間合いの取り方

基本的に、CPU12キャラは行動パターンがターボの時に比べてさほど差がないため、プレイヤーに近づくか離れるといった感じの大雑把な間合いの取り方をしてくるが、CPU新キャラは以前述べた通り、細かく前後を繰り返したりして、なかなか間合いが一定しない。

2:技の繰り出し方

CPU12キャラは、必殺技を含んだ連続技を繰り出してくる傾向があるが、CPU新キャラでは通常技での連続技をしてくる頻度が高めであり、必殺技は単独で繰り出してくることが割と多い。

3:必殺技の無敵時間

CPU12キャラは、全てのキャラに無敵時間のある必殺技があるとは限らないが、CPU新キャラは、全て無敵時間のある必殺技を持っている。

CPUキャミィを倒せ

キャミィの性質

新キャラの中でも間合いが取りにくいキャラで、近付くと牽制され、こちらが端に追い詰められると足払いやキック系の攻撃を繰り出して、なかなか近寄ることができないといった厄介者だ。

また、キャミィの体力が少なくなって間合いが離れた時に、スパイラルアローを出してくる場合が多いので足元には気を付けよう。

リュウで闘う

波動拳は技の硬直時間が意外にあるため、中足払いでキャミィを飛ばせて昇龍拳で撃墜するといった攻め方が有効。他のキャラを使った場合にも言えることだが、中足払いはキャミィにギリギリ当たらない位置で出すこと。

ケンで闘う

リュウと同じ攻め方でOK。下手に攻め込むよりも、確実な手段で勝ち進もう。





春麗で闘う

気功拳でキャミィを飛ばせ、元キック(大足払い)で着地点を狙う。元キックの爪先を当てるようにするのがコツ。



ガイルで闘う

中足払いでキャミィを飛ばせて、サマーソルトキックで迎撃する。ガイルの基本中の基本だ。





E・本田で闘う

強力な大スーパー頭突きでガンガン押しまくる。キャノンスパイクで返される場合は、様子を見て再びスーパー頭突きだ。



ブランカで闘う

中足払いでキャミィを飛ばせ、バーチカルローリングで落とす。ローリングアタックは使わないほうが無難。



CPU新キャラに対する12キャラでの攻略法の解説だ！新キャラを倒せ！

CPU ディージェイを倒せ

ディージェイの性質

必殺技の攻撃力は、さほど大きくないものの、ジャンプキックからの立ち小キック連発や、突然してくるスライディングなど、油断ならないキャラだ。

こちらから近寄った場合は、立ち大キックで牽制されたり、飛び込んだ場合には着地点をスライディングで狙ってきたりする。

間合いが離れた時に、エアスラッシャーを出してくるのも特徴。

リュウで闘う



波動拳を出してディージェイを飛ばせて、昇龍拳で撃墜する基本



的な攻め方でいい。

飛び込む時は、ディージェイが気絶している状態がチャンス。

連続技で一気にダメージを与えよう。

ケンで闘う

リュウと同じ攻め方でいける。

ただし、大昇龍拳に頼りすぎて、いざという時に空振りしないように（リュウの時も同じ）。

春麗で闘う

中足払いで牽制して、直後にスピニングバードキック。うまく転ばせたら、起き上がりを狙って再びスピニングバードキック。なぜ





か裏回りの状態で連続して決まることが多い。

ガイルで闘う



基本的に待ちで闘う。遠い間合いを保ちつつソニックブームを出し続ける。遠間から飛び込まれたら、素早く反応して立ち大キックを出す。間に合わなかったらガードして、再びソニックブームで間合いを離すといい。

E・本田で闘う

大スーパー頭突きで攻める。ひたすらこれを繰り返すのみ。エアスラッシャー連発モードに入ったら、技を見てからジャンプ大キックでの飛び込みも可。

ブランカで闘う

ディージェイの様子をうかがいつつ、ジャンプ大パンチで飛び込む。技が決まったら、一度バックジャンプで逃げてから再びジャンプ大パンチでの攻めを繰り返す。

ローリング系の必殺技は、反撃される確率が高いため、今イチ使えない。

ダルシムで闘う





ヨガファイヤーでディージェイを飛ばせて、スライディングか立ち中キックで撃墜する（確実にいくならスライディング）。

要するにダルシムの基本的な攻め方で闘えるということ。

垂直ジャンプでヨガファイヤーがかわされた場合、立ち大パンチか立ち中キックでダメージを与えるといいだろう。

ザンギエフで闘う

大足払いでの牽制を織り混ぜつつ、ダブルラリアットで攻める。

画面端に追い詰めたら、大足払いをガードさせてから、ダブルラリアットといった攻め方を繰り返す。近間で飛び込まれた場合は素直にガードしたほうが無難だ。

バイソンで闘う

小ダッシュストレートで押しまくる。近付かれたらしゃがみ中キックで牽制すること。

飛び込まれた時に余裕があったら、立ち大or中パンチで反撃。

バルログで闘う

フライングバルセロナアタックの爪の先を、ディージェイの頭上に当てるような感じで攻める。

イズナドロップは返し技がくるので狙わないこと。

サガットで闘う

グランドタイガーショットで攻めていく。ディージェイが飛び込んできたら、充分引き付けてタイガーアッパーカット。ある程度離れた間合いからの飛び込みなら、立ち大パンチでもOK。

ベガで闘う

まず、ディージェイをいかなる手段を用いてもいいので転ばせる。

その後、起き上がりにデビルリバースを重ねる戦法が有効。

バルログでの攻め方と同じように、ディージェイの頭上にベガの手先を重ねる感じでいこう。



ダルシムで闘う

基本的にヨガファイヤーで押しまくり、画面端に追い詰める。

画面端でキャミィがジャンプしたら、立ち中キックで撃墜。ヨガファイヤーを出した後に飛び込まれた時は、くらい投げを狙う。

ザンギエフで闘う

大足払いで牽制する。キャミィが飛び込んできた場合は、遠間では立ち大パンチ、近間では引き付けてダブルラリアットで反撃する。

バイソンで闘う

しゃがみ中キック（グラフィックはパンチだが）で飛ばせて、無敵必殺技のバッファローヘッドバッドを心持ち早めに出して撃墜だ。

サガットで闘う

中足払いでキャミィを飛ばせて、タイガーアッパーカット。グランドタイガーショットを出して、タイガーアッパーカットを引き付けて出してもいい。



バルログで闘う

リーチのある立ち大パンチで、グサグサと攻めまくる。キャミィに飛ばれた時は、立ち大キックで対応するといい。



ベガで闘う



ヘッドプレスを主体にして攻める。サイコクラッシャーアタックはキャノンスパイクで返されるため、使用しないほうが無難。

CPU新キャラは、通常技の連続攻撃でやってくる。パターンをつかめ！

CPU フェイロンを倒せ

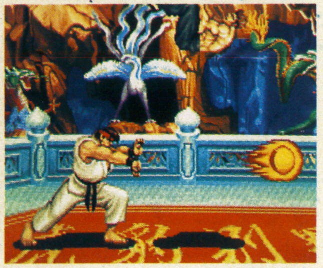
フェイロンの性質

キャミィと同じで、フラフラと前後を繰り返し、非常に間合いを取りにくい。大足払いを空振りしてしまった時などに、よく烈火拳を繰り出してくる。

まともに3発くらったらダメージが相当大きいので、スキのない闘いをしなければならない。

リュウと同じく一瞬ボーッとすることがあるが、その直後に熾炎脚を出してくるので、着地後を狙うといった攻め方も有効だ。

リュウで闘う



波動拳でフェイロンを飛ばせて、昇龍拳で撃墜する基本型でいく。

確実に決めれば、さほど恐れる相手でもないだろう。



ケンで闘う

基本的にリュウと攻め方は同じ。

昇龍拳で撃墜した後、起き上がりを狙って竜巻旋風脚を重ねるのも有効かも。

春麗で闘う

中足払いでフェイロンを飛ばせるパターンを使うといい。

近間からの飛び込みは立ち中キックで、遠間からの飛び込みは、着地点を大足払いで狙う。





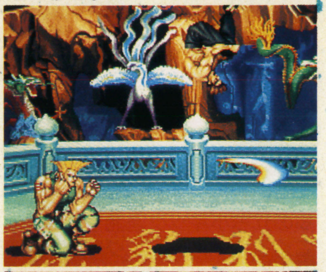
ガイルで闘う

ソニックブームで牽制しつつ様子を見る。

フェイロンが飛び込んできたら、近い間合いでは立ち大キックか、レバーニュートラルでの立ち中キック。遠い間合いでは着地点に大足払いを重ねる。

余裕があったら、空中投げを狙ってみるのもいいだろう。

また、中足払いでフェイロンを飛ばせて、サマーソルトキックで撃墜するオーソドックスな方法でもいける。





E・本田で闘う

しゃがみ小パンチか、しゃがみ中キックでフェイロンを飛ばせて、スーパー頭突きで反撃する。

これでほぼOK。

ブランカで闘う

中足払いで牽制して、フェイロンが飛び込んできたらバーチカルローリングで撃墜する。

CPU T.ホークを倒せ

T.ホークの性質

飛び道具のあるキャラは、基本的に飛び道具を乱射しないこと。

技の硬直時間中をコンドルダイブで狙ってくるからだ。

また、大の攻撃を出し過ぎないように注意しよう。

フェイロンと同じように、一瞬動きが止まった直後にトマホークバスターを出してくる。着地後をお好きなように。

このキャラの起き上がりを狙って攻めるのは非常に危険。気がつくとメキシカンタイフーンで大ダメージを受けていた、なんてことがよくあるからだ。

リュウで闘う

T.ホーク相手では、波動拳で飛ばせて昇龍拳で撃墜する戦法は通用しない。波動拳の硬直時間をコンドルダイブで狙われるか、トマホークバスターですり抜けられるかがオチ。

地味な戦法だが、中足払いで飛ばせて昇龍拳で落とす攻め方をするのが無難。

ケンで闘う

リュウと同じ攻め方でいい。

大昇龍拳でなく、小昇龍拳で撃墜するようにしたほうがいい（リュウでも同じことがいえる）。





春麗で闘う

中足払いでT.ホークを飛ばせて、立ち中キックで落とす。

また、タイミングは激ムズだが、コンドルダイブを立ち小パンチで返すことが可能だ。



ガイルで闘う

中足払いで飛ばせて、サマーソルトキックで撃墜するといった基本的な攻め方でいく。

地味だが、この方法が無難だ。

E・本田で闘う

しゃがみ小、中のパンチまたはキックでT.ホークを飛ばせて、スーパー頭突きで反撃する。

百裂張り手だけで押し切れる相手ではないのだ。



ブランカで闘う

中足払いで牽制して、T.ホークが飛び込んできたらバーチカル





新キャラとの闘いは、CPU四天王にたどりつくまでに必須だ。学べこの項！



ローリングアタックは熾炎脚の餌食になる確率が高めなため、あまりオススメしない。

ダルシムで闘う

小ヨガファイヤーで基本的に攻める。フェイロンが飛び込んできたらスライディング、垂直ジャンプでかわした時は、立ち大パンチor立ち中キック。

もし、フェイロンがヨガファイヤーをくらったら、立ち大パンチを重ねることで、さらに大きなダメージを与えることが可能。

ザンギエフで闘う

しゃがみ小パンチや大足払いで牽制しつつ、様子を見る。

フェイロンが飛び込むようなら、充分引き付けてダブルラリアットを出す。早く出しすぎると、フェイロンの技をくらってしまい、良くて相打ち、最悪の場合はそのまま打ち負けて連続技にもっていかれるので注意。

バイソンで闘う

しゃがみ中キックでフェイロンを飛ばせて、バッファローヘッドバッドを気持ち早めに出すこと。

一瞬の無敵時間を利用するのだ。



バルログで闘う

フライングバルセロナアタックを中心にして闘う。ディージェイでの攻め方と同じように、爪の先を当てるようにする。

イズナドロップは返し技がくるので狙わないこと。

もし画面端に追い込まれた時には、しゃがみ中パンチで間合いを離すのがいい。



サガットで闘う





これもディージェイの時と同じ攻め方で闘う。

グランドタイガーショットで飛ばせて、立ち大パンチorタイガーアッパーカットだ。

ベガで闘う

ダブルニープレスを主体にして攻めていく。

ガードされたらバックジャンプで逃げ、うまい具合にダブルニープレスをくらった時は、起き上がりにデビルリバースを重ねる。

これの繰り返しでいい。







ローリングで撃墜する。

コンドルダイブをガードした後、ローリングアタックでダメージを与えていこう。

ダルシムで闘う

しゃがみ中パンチで牽制して間合いを離しつつ、ヨガファイヤーを出してコンドルダイブを狙う。

コンドルダイブを出してきたら、ガードして立ち大キック。

この戦法を繰り返す。





ザンギエフで闘う

しゃがみ小パンチで牽制しながら、T．ホークを飛ばす。

T．ホークが飛び込むようなら、充分引き付けてダブルラリアットを出すこと。





バイソンで闘う

しゃがみ中キックでT．ホークを飛ばせて、バッファローヘッドバッド。

もし、コンドルダイブを出されたら、ガードしてダッシュストレートかダッシュアッパー。



バルログで闘う

しゃがみ中パンチを主体にして攻める。

コンドルダイブを出された時は、ガード後に一歩踏み込んで立ち大パンチで返す。

トマホークバスターは、着地後を投げてしまうのがいい。





サガットで闘う

中足払いで飛ばせて、タイガーアッパーカットのパターンでいく。

近づいてきたら、中足を牽制しよう。



ベガで闘う

ダブルニープレスか、大のサイコクラッシャーで転ばせて、起き上がりにデビルリバースを重ねる。

これの繰り返しあるのみ！

バツグン BATSUGUN

鬼のような攻撃の中で生き残れるか？熱さはハンパじゃない！

気合いを入れて、最終防衛線を突破しろ!!

初級者から上級者まで、シューティングの醍醐味を味わうことができる「BATSUGUN」。いよいよ最終面に突入だ！

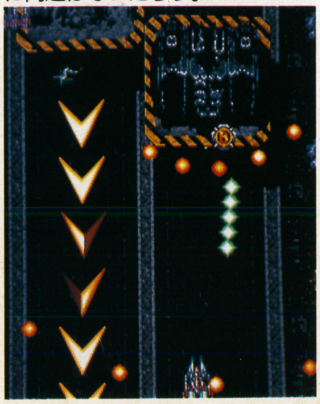
最終面はバツグンに手強い！気合いを入れて挑め！

STAGE 5

POINT 1

まず、最初に来るザコだが、最終面まで来ていれば自機のレベルが最高段階まで達しているはず。

撃ちもらしさえしなければ、特に問題はないだろう。



ビクトリーをどんどん置いていく

ザコを処理していくと、地上左側に大型の戦車が見えてくる。大型の戦車が乗っている床は、画面上方に移動していくが、戦車は当然、攻撃をしてくる。

攻撃は、まず左右の砲台からレーザー、本体から3WAY弾を発射してくるモード。

レーザーと3WAY弾の隙間に入りこんで撃ち込むべし。

ある程度撃ち込むと、本体から5連射の弾と、5WAY弾を同時に発射してくるモードに変わる。

このモードの時は、戦車の中央から左右どちらかに自機を位置させて5連射の弾を誘導し、逆側に移動して5WAY弾の隙間に入り込んで弾をかわすといい。

続いて、画面上方の右側から同じ戦車が下りてくるので、同じような攻め方で倒す。左側の戦車が残っていればヤッカイなことになるから早めに倒しておくこと。

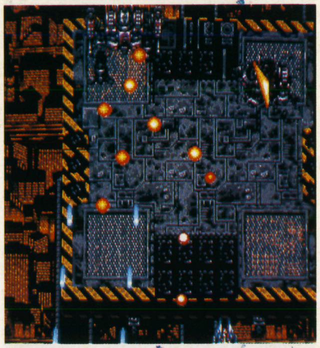
戦車を倒した後に、大きなビクトリーを次々に残していく。余裕があったら回収しよう。

POINT 2

移動床の戦車地帯を過ぎ、ザコたちを処理していくと、再び移動床の地帯へ突入する。ちなみにかなり広い面積の床だ。

今度は、床の左右に小型の戦車が控えている。しかし、小型といってバカにしてはいけない。攻撃がなかなかツラいのだ。

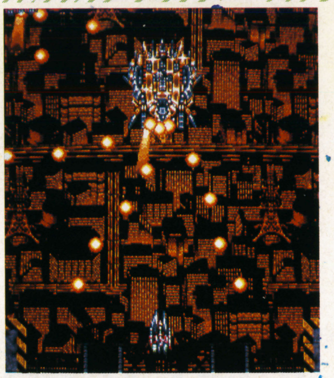
戦車は、短いレーザーとバラまき弾を同時に連射してくるが、戦車を残しておくとザコも出てくるので処理に手間取るだろう。



移動床はいろいろ試してみよう

POINT 3

移動床の戦車を倒すと、2WAY弾を発射するザコの大群と、3WAY弾を連射する中型機が現れる。ザコは出現次第すぐに倒したほうがいい。中型機の3WAY弾が強めだからだ。

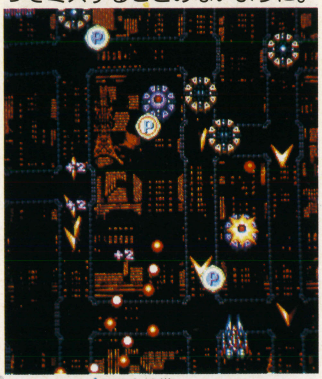


とにかく速攻で倒すこと

そして、線路上を移動する砲台の地帯に差しかかる。同社シューティングの、ドギューンの4面に出てきた砲台によく似たタイプの移動砲台だ。

バラまき弾が激しいため、撃ちもらしは禁物。

砲台の中には、アイテムを持ったものもあるが、無理に取りにいってミスすることのないように。



よくありがちな戦車地帯

POINT 4

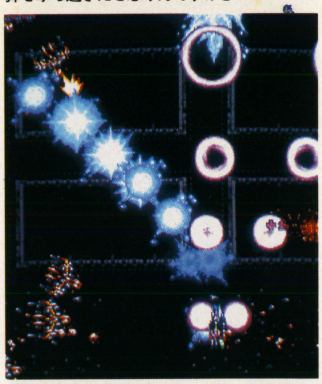
線路地帯を過ぎてもなお、移動砲台がどんどん出現する。同時に空中のザコと中型機の攻撃もあるため、かなりツラい地帯だ。

空中のザコはそれぞれ、画面上方、斜め上下から出現して、大量の弾をバラまいていく。

この地帯を過ぎたら、ボスまでもう一息。円を描くように画面に現れるザコや、画面上方から現れるザコたちを確実に処理しよう。



弾を撃ち過ぎだと思うんですけど

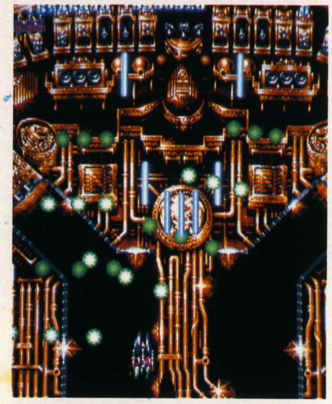


横からも攻めてくる

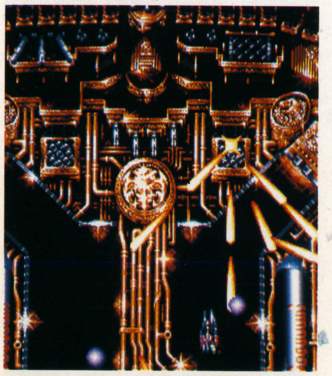
あとひと息だ！

STAGE 5 BOSS

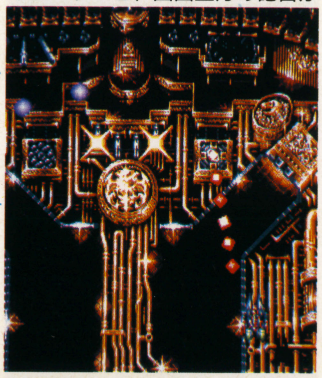
ようやくたどり着いたボスだが、このボスがまた異様にデカい。
ボス本体からは戦車も出現するため、もはやパニック状態だ。
このボスの砲台からの攻撃は、何段階かに分けられる。

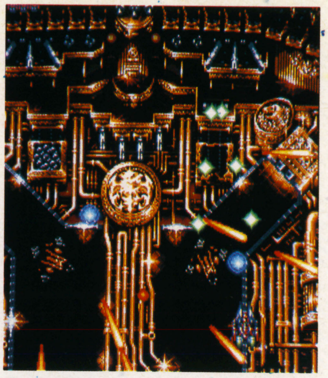

ボスは砲台の形態が次々に変わるゾ

まず画面上方の砲台から発射される短めのレーザーと3WAY弾、そして両端から発射される大型のミサイル（よく見ると、あるゲーム名が書かれている）。
順序としては、3WAYの砲台、レーザーの砲台で破壊していくと楽になるだろう。

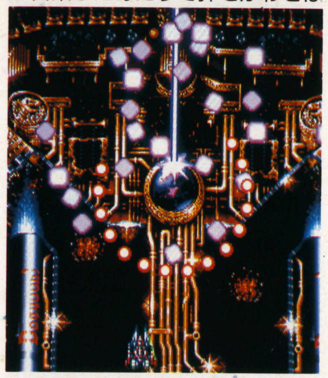

ミサイルにどこかで見たゲーム名が

第2段階は、ボス中央部の左右の砲台から扇状に発射される短めのレーザーと、画面上方の砲台か


基本的にこの辺が弾をかわしやすい


段々キビシクなっていく

らの一回り大きな3WAY弾。
このレーザー砲台を破壊すると第3段階になり、破壊された砲台の下から、弾を連射する砲台が出現する。
攻撃するのに楽な場所としては、写真を見てもらえばわかる通り、ボス中央から左右斜め下のパイプが密集したあたりで弾をかわせば


もはや花火大会のノリである

多少楽になる。
この第3段階の砲台を破壊すると、一つ上の位置に砲台が出現し、2WAY弾を発射してくる。
今までの段階の砲台を左右全て破壊して、画面中央の砲台を破壊することにより、ボスの最終段階の攻撃になる。
最終段階では、画面中央のコアから360度にわたって発射される弾、同時にコアが画面上方にレーザーを撃ち、そのレーザーの当たった砲台から大きめの弾がバラまかれるといった攻撃をしてくる。
いずれの段階でも、危険を感じた時はミスする前にボンバーで回避すること。

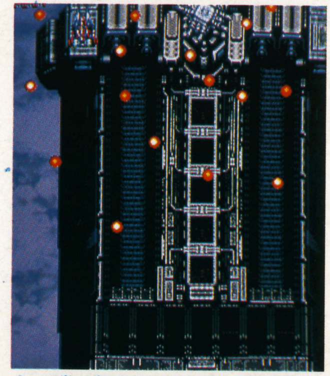
STAGE 5 おまけ

POINT 2で出てきた移動床。これにも、おトクなおまけが隠されていたのだ！
ある地点まで移動床を移動させると、おトクなおまけの恩恵に浴することが可能だ。
どの方法で、どこまで移動させ

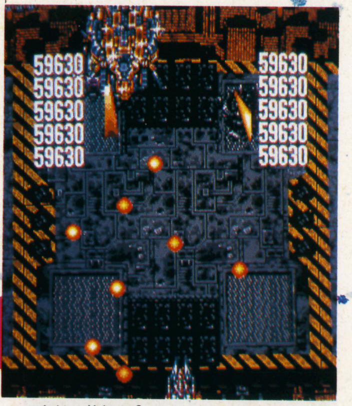
アフターケア STAGE 4 BOSS

4面ボスの最終段階では、これまで安全地帯を探すのが困難と言われてきたが、今回の取材で安全地帯が確認されたので、写真をおりまぜて公開しよう。
なお、この安全地帯を使って攻め、ある方法を実行すると、非常におトクなおまけの恩恵に浴することも可能である。
おトクなオマケは写真を見てもらえば一目瞭然。おまけを得る方法は現段階でナイショ（ゴメン）。
ヒントはボスから出現する戦車の処理の仕方だ。
それでは安全地帯の解説に入ることにしよう。

1：ボスのコアが画面上に出現したら画面左上に自機を移動。
2：写真のボスの位置に重なりつつ、コアに合わせて少しずつ自機を下げる。

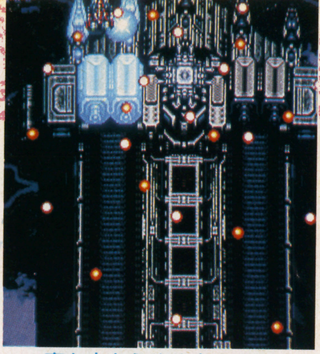


3：弾の切れ目を見て、左上部の砲台に重なる。この砲台を破壊することで、後の展開が楽になる。位置は、2つ並んだ砲台の

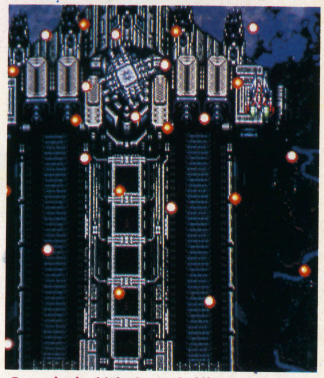


これは一体何だ？

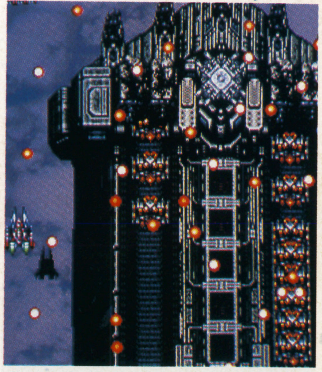
るかは、またまたナイショ（ホントにゴメン）。
いずれにせよ、おまけの恩恵に浴することは、かなりキツイのは言うまでもない。



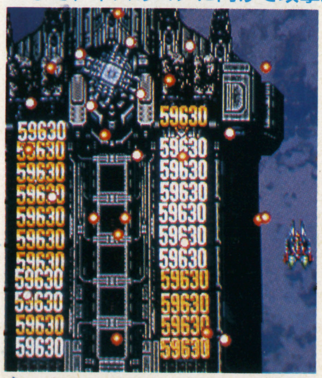
真ん中からやや左より。
4：左上部の砲台を破壊したら、ボンバーを使って中央最上部の砲台を破壊し、右上部の砲台へと素早く移動する。位置は前述した砲台のほぼ正反対の位置だ。
5：弾の切れ目を見て、写真の位置まで自機を移動させる。



6：左右どちらでも構わないので、画面端の中ほど（写真の位置）に自機を配置させる。ここは比較的敵弾に当たりにくい場所だ。



7：おトクなおまけはほどほどにして、ボスのコアに向けて攻撃。



8：あとは、ボンバーを併用して倒すべし。

超おまけはSTAGE4BOSSの安全地帯。ビジュアルで大公開しよう！

ファイターズ ヒストリー ダイナマイト

CPU戦でも対戦でも使い勝手のいい技の数々

勝利につなげるためのキャンセル技大公開！

前作と比べてスピーディーなゲーム展開の「ファイターズ ヒストリー ダイナマイト」。この攻め方で万全だ！

通常技から必殺技へのキャンセル可能なゲーム

ここまでキャンセルできる！

一般的にキャンセル技は、通常技から技のモーションをキャンセルして、必殺技につなぐことを指している。

これまでの対戦格闘ものは、特定の通常技からしか必殺技につなげられないものが多かったが、このゲームでは全ての通常技（但し、投げ技は除く）から必殺技へとキャンセルが可能だ。

つまり、キャンセル技のバリエーションが、かなり豊富ということで、対戦時には技の読み合いがさらに熱くなるわけだ。

また、これまでの対戦格闘もので、必殺技が投げ技のキャラクターの場合、通常技からのキャンセルで投げの必殺技が出せなかったが、なんとこのゲームでは可能になったのだ。

マーストリウス使いや、リョウコ使いには朗報と言えるだろう。

キャンセル技の一例

ここに掲載するものは、キャンセル技のあくまでも一例である。

実際には、まだまだ技の組み合わせがあるため、色々試してみるといいだろう。

レイ





ジャンプ強パンチ➔ホイールキック

ホイールキック
+ⒸorⒹ

ミゾグチ

立ち強キック➔虎流砕

虎流砕
+ⒶorⒷ







フェイリン

ジャンプ強キック➔空中蟷螂拳

空中蟷螂拳
ジャンプ上昇中に
+ⒶorⒷ





リョウコ

ジャンプ強キック➔立ち強パンチ➔一本背負い

一本背負い
相手から少し離れて
+ⒶorⒷ









光ってるゼ！ゲーム遊オリジナルコマンド表示！ダイナマイトもＯＫだ！

サムチャイ

弱足払い➔立ち強キック➲パップソークカウ

パップソークカウ

ⒶorⒷ＋ⒸorⒹ





リー

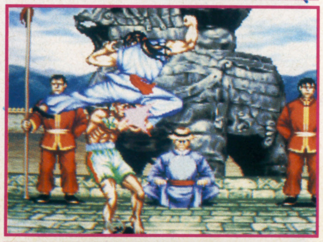
ジャンプ強キック➔立ち強パンチ➲絶招歩法➲鉄山こう

絶招歩法

＋ⒶorⒷ

鉄山こう

絶招歩法ヒット中に →→＋Ⓑ






ジャン

ジャンプ強パンチ➔弱足払い➲フリック・フラック

フリック・フラック

↓ため↑＋ⒸorⒹ





マーストリウス

立ち強パンチ➲ダブルジャーマン

ダブルジャーマン

＋ⒶorⒷ





ヨンミー

ジャンプ強キック➲オーラスマッシュ

オーラスマッシュ

空中で ＋ⒶorⒷ





ザジィ

ジャンプ強パンチ➔（レバーを前に入れて）立ち強パンチ➲バルカンフック

バルカンフック

ⒶorⒷ連打





カルノフ

ジャンプ強キック➔立ち強キック➲スーパー100キック

スーパー100キック

←ため→＋ⒸorⒹ





※➔は連続技、➲は、その前の技がキャンセルされる。

ネビュラスレイ
Nebulas Ray

超・期待！ナムコひさびさの本格派シューティング!!

美しい画面の中で、迫力のシューティング・バトル！

ひさびさに、ナムコから本格的かつ強力な縦スクロールシューティングゲームが登場する。その名も「ネビュラスレイ」だ。

ナムコ発縦スクロールシューティングゲーム!!

バトルフィールドはアウストラル7星系

「ネビュラスレイ」は、地球ではなくアウストラル星系での物語。

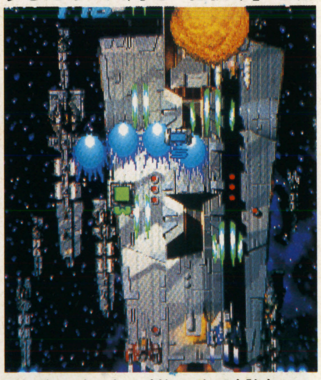
アウストラル星系は、星系を構成する7つの惑星が統合連邦国家を形成していた。

統合連邦国家は星系外からの侵略に備え、連邦共同の防衛軍「統合軍」を設置するが、統合軍は次第に巨大化し、ある惑星での内部紛争をきっかけにクーデーターを起こすのであった。

連邦各国は、この統合軍に対抗するために共同で「抵抗軍」を組織するが、統合軍の圧倒的な戦力の前に星系の外れまで追いやられてしまう。

統合軍は抵抗軍壊滅のために「制圧軍」を組織し、今まさに抵抗軍の本拠「惑星エヴァグレネス」を攻撃しようとしていたのだ。

プレイヤーは、抵抗軍の戦闘機「ファイティング・レイ」をコントロールして制圧軍を倒さなくてはならないのだ。



これがフォトントゥピドー　とても強力！



ファイティング・レイのコントロール

「抵抗軍」の戦闘機ファイティング・レイのコントロールは、8方向レバーと2ボタンで行う。

操作感覚は、従来の縦スクロールシューティングとだいたい同じ。

レバーで機体の位置をコントロールする。Aボタンがショットによる攻撃で、メインショット、サイドアームともに、このボタンで発射する。サイドアームは、「アイテムを取って…」の章を参照。

Bボタンが特殊攻撃、つまりボムによる攻撃だ。



ステージ1のボス登場！

美しい画面でゲームが進行



スタート直後　2P側が急降下中



ステージ2のボス　強烈に弾をバラまく

「ネビュラスレイ」は、縦スクロールシューティング。1P2P同時プレイも可能で、3ミスするとゲームオーバーとなる。ただし、得点ポイントで残機数を増やすことができる。コンティニューあり。

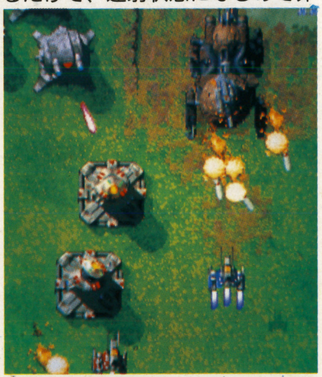
各ステージの最後に出てくるボスを倒すと、ステージクリアとなる。全6ステージ。

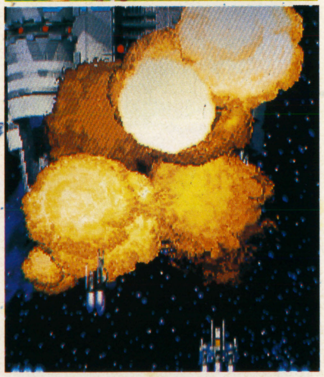
また、「ネビュラスレイ」は画面が美しく、敵機の爆発する様子は、非常に迫力のあるのもになっている。

自機の下方向に見えている艦隊から、敵の戦艦が浮上（？）してきたり、敵戦闘機が急降下してきたりと、臨場感満点のシューティングゲームに仕上がっている。

ショットとボムの使用感

ショットは軽くボタンを連打するだけで、連射状態になるので非



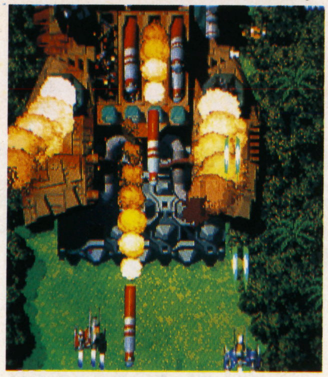


ステージ1のボスを見事撃破!!

ファイティング・レイをコントロールして制圧軍を倒すのだ!!

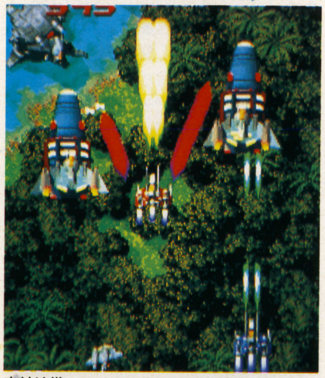


常に使いやすいものとなっている。
ボムは、画面上の敵キャラ、敵弾全部に効果がある強力な武器だ。
ボタンを押して画面上に効果があらわれるまで、若干タイム・ラグがあるようなので、緊急回避用としては使わないほうがよいかも。
ボムは、弾数に制限があるので、むやみやたらと使わないように。


大型ミサイルを撃ってきたぞ

アイテムを取ってパワーアップ

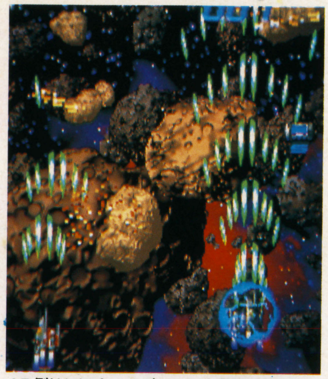
ファイティング・レイは、アイテムを取ることで、どんどんパワーアップしていく。
パワーアップ・アイテムは、画面上にあらわれる特定の敵機、アイテムキャリアや敵の大型機を破壊すればあらわれる。
パワーアップ・アイテムは4タイプ、全部で9種類ある。


森林地帯　アイテムキャリアを破壊せよ！

●1ミスするまで、効果が継続する

スピードアップ

"S" と刻印されたアイテム。取れば、ファイティング・レイが最大4段階スピードアップする。初期の性能値を1とすると、最大5までアップする（以下同様）。
一回取れば、1ミスするまで効果は継続する。


2P側はほぼウィングショット最強状態

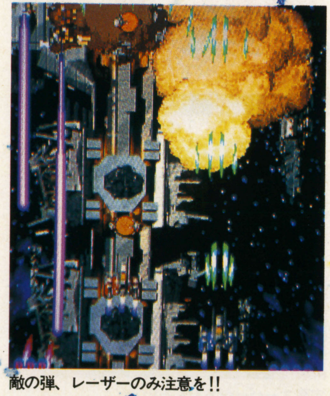
●メイン・ショットをパワーアップする

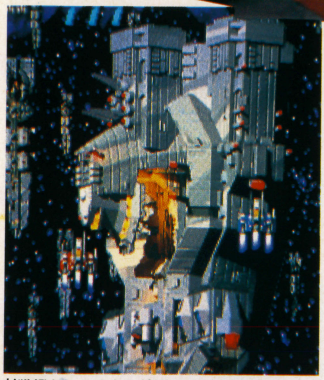
メインショットが変わったり、パワーアップしたりする。全部で2種類ある。


背景に敵の艦隊が見える

ウインドショット

"W" の文字が入ったアイテム。取ると、ファイティング・レイのショットが扇状に広がり、広範囲に攻撃ができるようになる。
最大4段階パワーアップする。パワーアップすればするほど、扇の角度が広がり、より広範囲に攻撃できる。
破壊力自体が低いので、堅い敵には強力に弾を当てる必要がある。
また、定期的に同じアイテムを


敵の弾、レーザーのみ注意を!!


敵戦艦と、こんなに接近している


レザーとグロウショットの組み合わせ

取り続けないと、30秒程度でパワーアップレベルが下がってしまう。

グロウショット

"G" とマーキングされたアイテムを取ると、ファイティング・レイのショットパワーが上昇する。
広範囲に攻撃はできないが、一点集中で、前方への破壊力は非常に強力なものとなる。最大4段階パワーアップする。
これも、定期的に同じアイテムを取り続けないと、30秒ほどでパワーレベルがダウンしてしまう。

●サイドアームを装備

サイドアーム、つまりメイン・ショットの補助をする兵器が、ファイティング・レイに装備される。
サイドアーム系のパワーアップは、アイテムを取った時点から、一定時間内（アイテムによるが20～30秒程度）しか効果がない。
効果のある時間は1P側ならば、画面左上に、2P側なら画面の右上に表示される。

フォトントゥピドー

"F" のマークが入ったアイテム。ショットボタンと連動して、前方に強力な破壊力を持つエネルギー体を4本撃ち出す。

フォームレーザー

"H" のマークが入ったアイテム。ファイティング・レイの両サイドから、少しだけホーミングするレーザー光線を撃ち出す。

フォマルライトニング

"L" のマークが入ったアイテム。射程は短いが、非常に破壊力のある電磁場を発生させ、前方に撃ち出す。

フォースシール

"D" のマークが入ったアイテム。取ると、ファイティング・レイの周囲に敵の攻撃をはね返すバリアーを発生させる。フォースシールがあると、とても便利だ!!

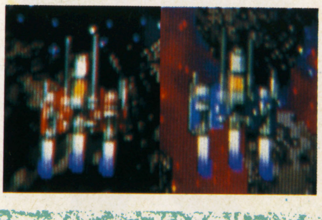
●その他

フォースプラス

"B" のマークが入ったアイテム。取ると、ファイティング・レイのボムを1発ストックできる。最大7つまで増やせる。

ポイントアイテム

オレンジ色の球体状のもの。取るとボーナスポイントとなるが、ステージクリア時にポイントが加算される。



※画面は開発中のもの

ワールドヒーローズ2 JET

通常攻撃のグラフィックに追加あり！幅広い戦い方が楽しめる

ストーリーを追う、超武会モードに大接近!!

発売はまだまだ先だが、公開可能な範囲内での超武会モードの展開を追ってみよう。JETは前作よりもプレイしやすくおもしろい！

な、なんと決勝戦後にはさらに謎の大会が……。

前作のノーマルモードは、試合はすべて3本勝負2本先取方式で行われていたが、JETではどうやら違うらしいのだ。

しかも、2では一部のキャラクターと戦わずに最後のDIOとの対戦となったが、JETではどうやらすべてのキャラクターと対戦できるみたいだ。

それでは、JETの超武会モードの展開を追うとともに新たに加わった通常攻撃にも迫る。これがワールドヒーローズ2 JETだ。

世界英雄超武会開催

世界中の英雄が集まり、1本勝ち抜き形式で試合が行われる超武会モード。1日に3人の英雄と戦い勝ち越せば次の日に進める。

大会は5日間にわたり繰り広げられ、決勝戦ではあるキャラと戦うことになるだろう。決勝戦の前には、2では極悪非道な強さを誇ったキャラが登場し、CPU戦を盛り上げる。さらに、決勝戦後には、謎の大会が……？。





挑発しあうジャンヌとリョウコ

超武会の1日とは

プレイヤーキャラを16人の中から1人選び、モードはもちろん超武会を選ぶ。



3つのモードが用意されている



プレイヤーキャラの登場シーンだ

選んだキャラクターは、マジソンスクエアーガーデンと思われるビルの上から登場という、なかなか凝った演出がされている。

そして、対戦相手が3人登場してきて、試合開始となる。

勝負は3人のうち2人倒せば次の日に進めるという方式。たとえ最初の1人に負けたとしても、残りの2人に勝てばOKだ。

試合後には、相手を倒した技名が発表される。まさに、格闘技の試合をしているという雰囲気にしてくれるぞ。



対戦相手も3人1組で登場



字幕スーパーがおもしろい



字幕スーパーがおもしろい

JETには、プレイヤーではない人（見学者）も楽しめるように、体力メーターの下に字幕スーパーが表示されるのだ。

各キャラ独自のセリフが数十種類用意されており、攻撃をしたときやダメージを受けたときにセリフが変わっていく。

ボーナスステージで猛牛を倒せ

JETで用意されているボーナスステージは、画面前方から突っ込んでくる猛牛を倒すというもの。

タイミングよく猛牛を殴るなり蹴るなりしてストップさせ、その後牛が倒れるまで一気にたくさん技をいれると高得点となる。

ただ、点数といってもJETでは、偏差値みたいなものになっており、今は解析の途中。得点システムについては、詳しく解り次第お伝えする。



突っ込んでくる猛牛を倒せ！

今後JETに関する情報は、解り次第どんどん紹介していくので期待して待っていてほしい。次回は、全キャラ全技をオリジナルコマンド表示を使って一挙公開だ。

（画面、システムなど開発中のため、変更する可能性あり）。

新キャラマスターへの道
餓狼伝説SPECIAL編

華麗な闘い方でより大きなダメージを与えるための講座!!

キャラマスターへの道　餓狼ＳＰ編　第２回は、アンディー・ボガード以下５キャラの闘い方をチェック！　各キャラクターの基本戦法から超必殺技までを解説！　そして、激ムズの超必殺技ブレイクスパイラルの使い方も徹底解説!!

華麗にキメよう超必殺技・ブレイクスパイラル！

ダック・キング超必殺技講座

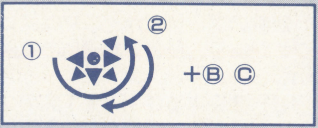
コマンドが特殊なために、入りにくい超必殺技ブレイクスパイラル。ここでは、コマンドの入力の仕方から、タイミング、使い時までを一挙に解説する!!

ダックキングの超必殺技ブレイクスパイラルは、入力コマンドの性質上、地上で、しかも何もしていない状態からは、非常にかけにくい技となっている。
そこで、…………。

入力コマンドはコレでOK！

ブレイクスパイラルのコマンドを簡単コマンドで、２種類表示しよう。オフィシャルのコマンドを律義に入力しなくとも、これで技をかけられる。





ここで使え！ ブレイクスパイラル

ブレイクスパイラルは、コマンドの関係上、何かの硬直時間などにコマンドを入力する必要がある。
また、投げ技系の必殺技なので、だいたいダックと相手キャラの影と影が重なるか重ならないくらい接近しなくてはならない。
そして、………。

ガードしてブレイクスパイラル

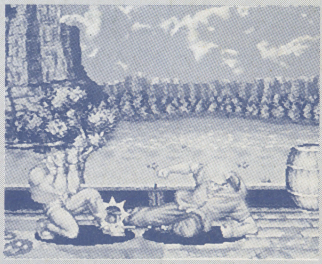
ジャンプ小攻撃、突進系必殺技をガードして、ダックが硬直している時間に、コマンドを入力する。
ガードが解けた瞬間にブレイクスパイラルが発動する。





技を当ててブレイクスパイラル

相手に小技を当ててガードを誘い、その小技のモーションの間にコマンドを入力する。
ただし、ガードが解けた直後は、投げ技が入らないので、ガードが解けてから、ボタンを押すようにしよう（ムズカシい！）。
立ち小キック、大足払い、ニードルローの先をガードさせて、コマンド入力するとやりやすい。





ダメージを与えろ!!

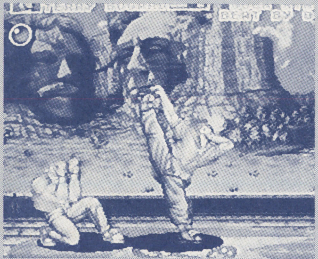
「戦い方の基本」再チェックの章

単発の大技を使うのではなく、流れるような連続技を使いこなせ!!

餓狼伝説SPECIAL、激ムズ超必殺技・ブレイクスパイラルを徹底解説!!

技を空振りして ブレイクスパイラル

立ち大キック、大足払いをワザと空振りして、その技のモーションの間にコマンドを入力する。技が終わると、ブレイクスパイラルが始まる。



その他に、相手の目の前に飛び込む際の滞空時間、垂直ジャンプ中、ライン移動攻撃、転がるライン移動中にコマンドを入力できる。

特に、相手が気絶した場合は、垂直ジャンプからブレイクスパイラルを入れるとよい。

また、対戦時に使う場合、「ガードして…」「ガードさせて…」「空振り…」のどれでも使える。とにかく、いろいろ試して、何度も練習することが大切だ!!

対CPU戦で ブレイクスパイラル をキメる!!

対CPU戦の際、キャラクター別にブレイクスパイラルのかけ時をピックアップしてみた。

基本的にニードルローをガードする相手なら、ブレイクスパイラルをかけられる。

VS テリー タン老師 東丈







バーンナックル、前疾歩、スラッシュキックをガードして、ブレイクスパイラル。

VS テリー アンディー 東丈 キム





無敵対空技を空振りさせて、その落ち際に、しゃがみ小パンチ➔立ち小キック➔ブレイクスパイラルが入る。

VS アンディー ベア

ジャンプキックをガードして、ブレイクスパイラルをかける。

VS キム ローレンス ダック

画面ハシで、バックジャンプ小キック➔立ち小キック➔ブレイクスパイラルがキマる。

VS チン 舞

飛び込みジャンプ小キック➔立ち小キック➔ブレイクスパイラルがキマる。

VS ギース

立ち大キックをガードしてブレイクスパイラル。

☆ダック キング

接近戦で闘え!!

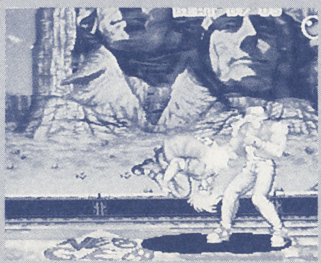
とにかく、動きにクセがあって何をやっているのか、よくわからないキャラ。飛び道具こそ持っていないが、接近戦に持ち込むと、これほど強いキャラクターはいない!

検証1 必殺技・超必殺技

★ヘッドスピンアタック

いきなり繰り出したり、中・近距離から小技にキャンセルをかけて使う。立ち大パンチにもキャンセルをかけられる。

大ヘッドスピンアタックはスピードが速く、当たると大きくはね返る。小はその逆で、ガードされると反撃を受けやすい。避け攻撃、無敵技にも当然弱い。



★ブレイクストーム

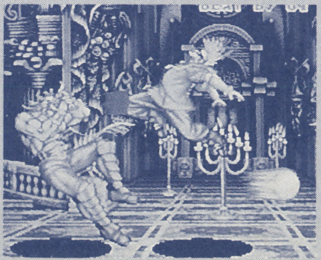
無敵の返し技だが、コマンドにクセがあり、技のでも遅いので使いづらい。

最大3発入るが、1発1発のダメージはとても小さく、3発目がキマらないと相手が転ばない。

★ダンシングダイブ

主に、連続技の一部に組み込んで使う。中距離から奇襲に使ったりもできる。

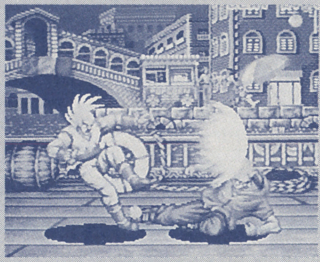
また、飛び道具を飛び越して相手に当てたり、相手の目の前に着地して投げ技や連続技を入れたりもできる。



★ビートフラッシュ

何のための技か理解に苦しむ技。有効射程は短いし、無敵時間があるわけでもない。挑発に使う…?

★ニードルロー



主に、中距離からの奇襲や、飛び道具の下を抜けての攻撃に使う。

滑走距離が長く、遠くから攻撃できるスライディング。攻撃力が低く、ガードされるとスキが大きいので、単発で多用しないように!

立ち大パンチ➔ニードルローが、対戦時に使えるキャンセル技だ。

超必殺技

ブレイクスパイラル

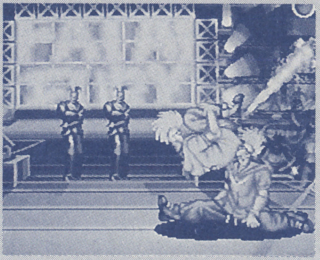
吸い込みのある投げ技。マイキャラがくらった場合、やられるグラフィックがすごいので、精神的なダメージは大きい。

コマンドの入力方法・タイミング、使い時は、「華麗にキメよう、ブレイクスパイラル!」を参照してほしい!!

避け攻撃

スウェーグランドキック

全キャラ中、唯一攻撃が下方向に出る避け攻撃。しゃがみガードでしか防御できないが、ローリングの突進系必殺技を返せない。



検証2 基本戦法

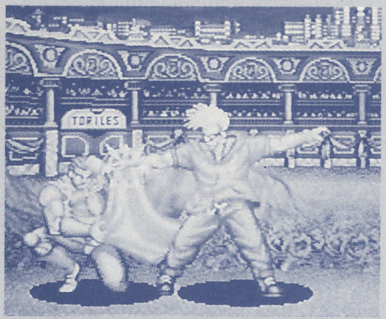
小技のスピードが速く、スキが少ないので、近距離での戦いが強い。小技のリーチ自体が短いので、間合いを離さないように闘う。

ダック・キングの立ち小パンチは、レバーを相手方向に入れながら連発すると、気絶するまで入り続ける、という凶悪な特性をもっているので、うまく使いこなそう。

少し間合いが離れたら、立ち大パンチ（遠）×1～3➔ヘッドス

ピンアタックを使う。

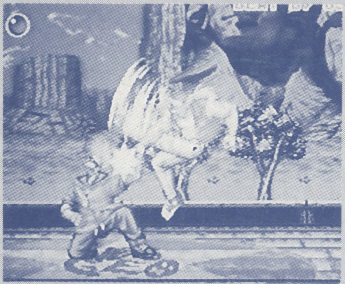


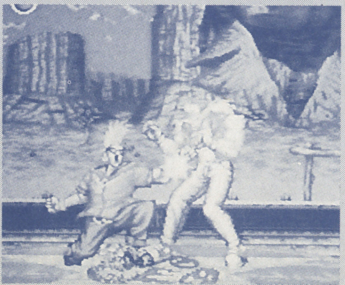


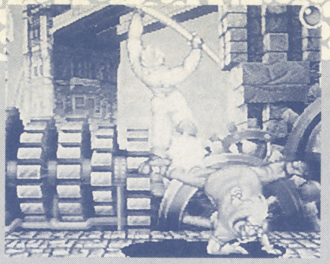


★至近距離戦

ラッシュされたら、しゃがみ小パンチで割り込む。接近戦に強いので、一発しゃがみ小パンチが入ったら、そのまま立ち小パンチの連発につないで反撃しよう。







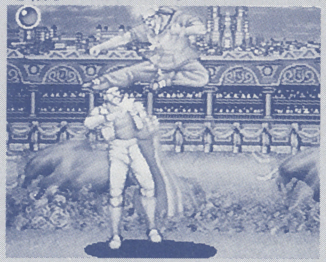
★飛び込まれたら

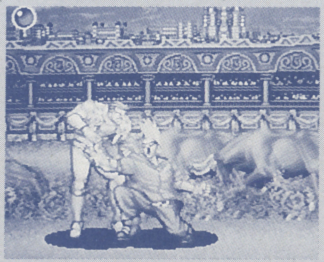
遠間からの飛び込みは、立ち小パンチ（遠）で返す。近間からの飛び込みは、しゃがみ大パンチ➔（頭突き）、立ち大キック（近）で返せる。余裕があれば、ブレイクストームを使う。

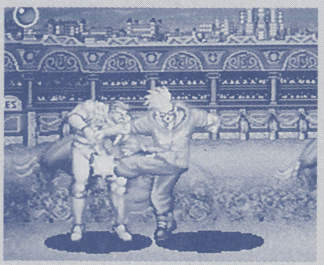
★飛び込むとき 間合いをつめるとき…

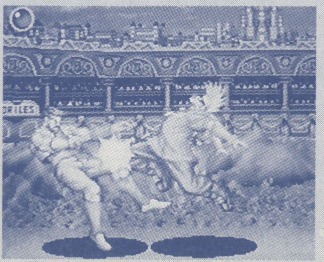
飛び込む時は、当たり判定よし、裏まわりも狙えるジャンプ大(小)キックを使う。ジャンプ大キック➔しゃがみ小パンチ➔立ち小キック➔ダンシングダイブを入れる。

飛び道具に押されているならば、ダンシングダイブ、ニードルローで相手に近づこう。









★アンディー ボガード

使い勝手のよい必殺技を使いこなせ!!

兄テリー同様、バランスの取れたキャラクター。必殺技が一通り揃っていて、そのほとんどがコマンド入力式で使いやすいものばかり。お兄さんより、使いやすく、強いキャラクターなのだ。

検証1

必殺技・超必殺技

★飛翔拳

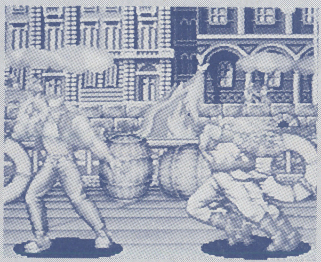
中段の飛び道具。気合弾が中段を飛ぶために、スライディング、リーチの長い避け攻撃には弱いところがある。通常はスキの少ない小飛翔拳を使う。

★斬影拳

非常に強力な突進系必殺技。別名、高速ひじ鉄砲！　通常は、連続技の最後に入れたり、相手の技のスキを狙う。

小斬影拳は技の出は速いが、移動距離が短い。大斬影拳は移動距離が長く、当たれば相手を転ばせられる。技の出は少し遅い。

大足払いや避け攻撃に弱い。



★昇龍弾



出ががりが無敵の返し技。コマンドが簡単も簡単で使いやすい！

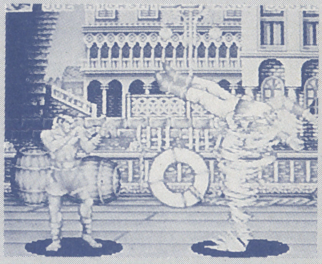
小昇龍弾は技の出が速く、落下時のスキが少ない。大昇龍弾は技の出は遅いが、転ばせられる。

飛翔拳で相手の飛び込みを誘って、昇龍弾で撃墜する、という強力な使い方もできる。突進系必殺技もある程度引きつければ、楽勝で返せる。

★空破弾

主に、相手の飛び道具への返し技に使う。間合いによっては2発入る。小空破弾は、技の上昇角度が小さい。大空破弾は上昇角度が大きいが、技のスピードが遅い。

うまく相手との間合いを合わせて、大・小技を使いわけ、ガードされたら、大足払いを入れる。

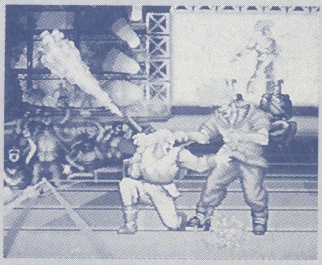


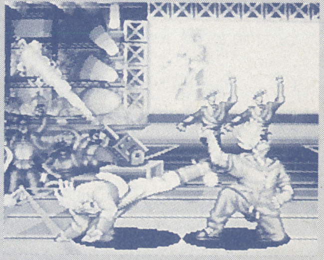
超必殺技

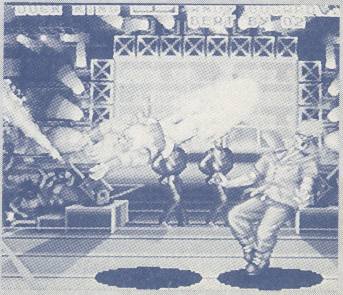
超裂破弾

空破弾の超強化バージョン。技の出は遅いが、相手との間合いで裏まわりも狙える。

しゃがみ小パンチ➔大足払い➔超裂破弾や、大斬影拳で相手を転ばし、起きあがりに超裂破弾を重ねたり、飛翔拳で相手のガードを誘って、超裂破弾を当てるなど、使い方はいろいろある。



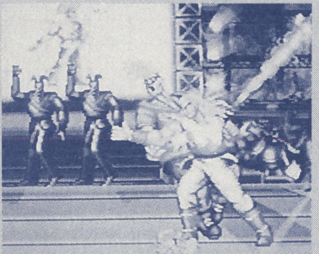




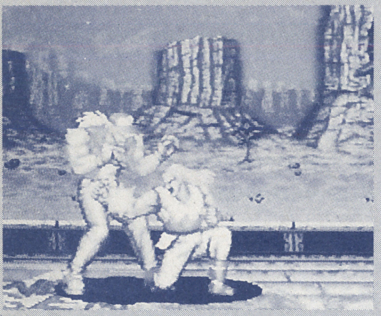
避け攻撃

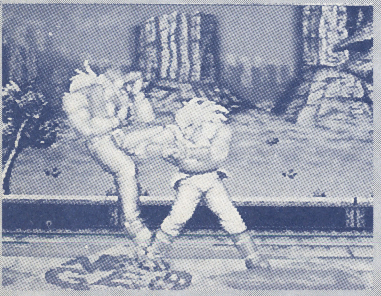
平手打ち

技の出るスピードは並。リーチはそこそこで、当たり判定がよいので、中間間合いでの対飛び道具技として使うとよい。

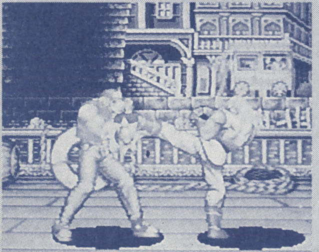


■検証2 基本戦法





通常技のリーチがあまり長くないので、中間間合いで戦いはキビシイ。接近戦を挑むか、間合いを思いきり取って飛翔拳で押すよう





な闘い方がメインとなる。

接近戦では、しゃがみ小パンチ（➔しゃがみ大パンチ）➲小斬影拳で攻める。中間間合いでは、立ち小キック（orしゃがみ大パンチ）➲飛翔拳を使う。

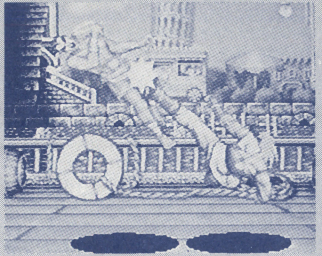
間合いが離れたら、飛翔拳を連射。飛び込んできたら、対空技で落とす。時々、空破弾や大斬影拳を入れて、相手を出ばなをくじく。

★至近距離戦

ラッシュされたら、技の出の早い、しゃがみ小パンチで相手の攻撃に割り込む。しゃがみ小パンチ×1～2➲小斬影拳で反撃の糸口をつかもう。

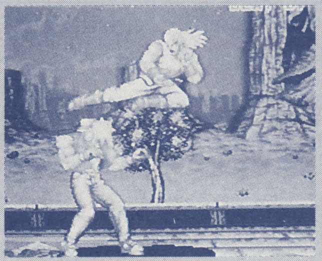
★飛び込まれたら

相手が飛び込んできたら、大昇龍弾で落とす。昇龍弾が間に合わない場合は、立ち大キック（遠・近）を使う。お手軽で、意外に強力な対空技なのだ。



★飛び込むとき…

飛び込むときは、裏まわりを狙えるジャンプ大キックを使って、ジャンプ大キック➔しゃがみ小パンチ×3➲小斬影拳の連続技につなぐ。



ジャンプ小キックは、スライディングをつぶすこともできる。



ローレンス ブラッド

動きのノロさを、パワーで補えるか？

小技のスピードが遅い、連続技になりにくい、動き・ジャンプがノロい、という欠点を持つローレンス。この欠点を、どうカバーするかがプレイヤーの指針となる。

検証1 必殺技・超必殺技

★ブラッディスピン

通常は、しゃがみ小パンチ➲小ブラッディスピンを使う。2回入る上に、ガードされてもスキが少ないので、ケズリ技に使う。

大足払い、スライディングに強いが、例にもれず、無敵対空技、避け攻撃には弱い。

★ブラッディカッター

主に、相手の飛び道具を飛び越して攻撃する技。

ローレンスは、スピーディーな飛びこみ攻撃ができないので、相手の飛び道具や大足払い、スキの大きな技を先読みできたら、ブラッディカッターを使っていく。

ガードされた後に、投げ技などを入れられやすい。せんべい、花蝶扇には反応てきないこともある。

★ブラッディサーベル

サーベルでグッサリと突く技。技の出が速く、当たればダメージも大きい。おまけに、サーベルの刃先にやられ判定がない。

当たれば転ぶので、中間間合いで飛び道具との相打ちを狙うこともできる。

また、大ブラッディサーベルは技の移動距離が大きいので、多少遠くから出しても当たる。

超必殺技

ブラッディフラッシュ

コマンドが非常に複雑！ そのかわり、相手に当たれば非常に大



きなダメージを与えられる。

対空技、ガードを誘ってのケズリ技として使う。立ち大キックで牽制して、飛び込んできたらブラッディサーベルを使う。

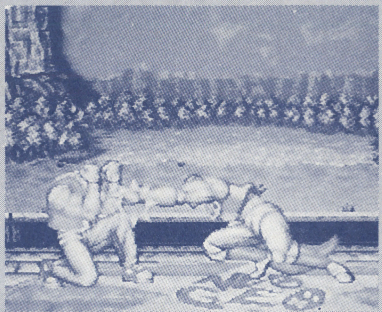
また、ブラッディスピンを当てて、その硬直時間にコマンドを入力し、続けてブラッディフラッシュを当てることもできる。

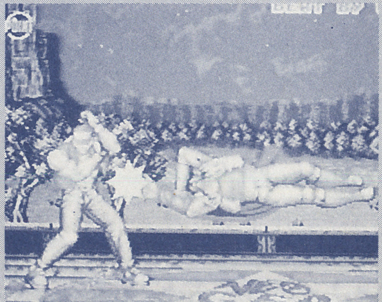
■検証2 基本戦法

小技の出るスピードが遅いので、接近戦は苦手なキャラクターだ。

そこで、中間間合いを保ちつつ、リーチの長い立ち大キックをメインに闘う。時々、小ブラッディサーベルを攻撃に織り込むとよい。

間合いが多少せばまったら、しゃがみ小パンチから立ち大キックにつないだり、しゃがみ小パンチ➲ブラッディスピンを使う。



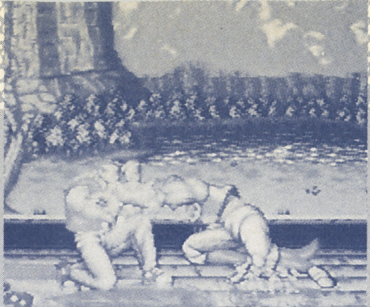


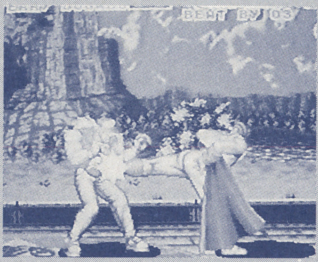
★至近距離戦

小技の出が遅いので、ラッシュされると非常に苦戦を強いられる。

とりあえず、しゃがみ小パンチで攻撃に割り込む。うまく割り込めたら、立ち大キックで間合いを調整しよう。ライン移動で逃げるのも、ひとつの手だ!!







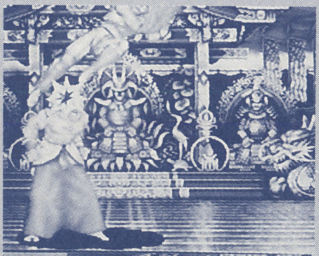
★飛び込まれたら

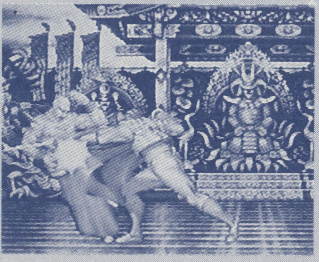
対空技が弱いのもローレンスの弱点。飛び込まれたら、垂直orバックジャンプ大キックで返す。

立ち小キックも対空技になるが、相討ちが多い。ジャンプ攻撃の強い相手は、ガードに徹する。



★飛び込むとき、間合いをつめるとき…





飛び込む時はキック系の攻撃を使う。相手の対空技をつぶせる。

また、連続技につなぐなら、ジャンプ小キック➔立ち大パンチ➔小ブラッディサーベルが有効。

間合いを離して飛び道具の連射をかけてくるようなら、ブラッディカッターで反撃する。

東丈

ハリケーンアッパーとスライディングを使え！

第3の主役だけあって、ボガード兄弟に負けないくらい各種必殺技が揃っている。ただし、コマンドや技の性質にクセがあって、なれないと使いにくいキャラクターだ！

検証1 必殺技・超必殺技

★ハリケーンアッパー

技の出は遅いが、硬直時間が短いので、あの長いコマンドにさえなれれば、けっこう連射がきく。通常技にキャンセルをかけて使う。

飛ばす竜巻の当たり判定が大きく、避けられにくい。スライディングや避け攻撃にも強い。

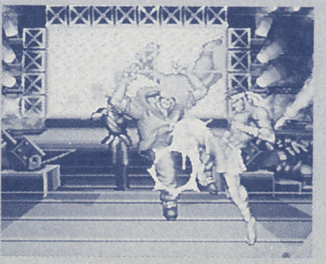




★タイガーキック

無敵の対空、対必殺技。技の出が遅く、コマンドにクセがあって使いにくい。相手に当たらないと、スキができて、反撃を受けやすい。

大タイガーキックは、さらに技の出が遅く、はずした時のスキもでかいが、当たれば相手を転ばす

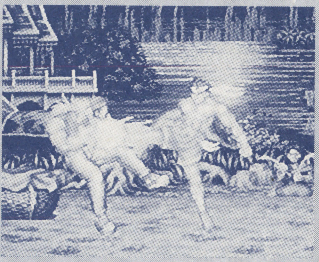


ことができる。

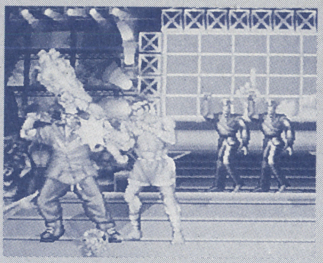
★スラッシュキック

技の出が遅く、スキは大きいものの、突進するスピードはかなり速い技。横方向への当たり判定が強いので、返されにくい。ただし、無敵技、避け攻撃には弱い。

出がかりのスキに注意して、遠間から奇襲技として使うとよい。



★爆烈拳



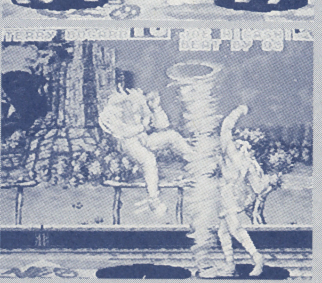
百烈系必殺技。連続技に組み込んで使う。ケズリ技にもなる。

小爆烈拳はボタン連打をやめれば、技もすぐにとまる。大爆烈拳は連打をやめると、アッパーを最後に出すのでスキができてしまい、反撃を受けやすい。

超必殺技

スクリューアッパー

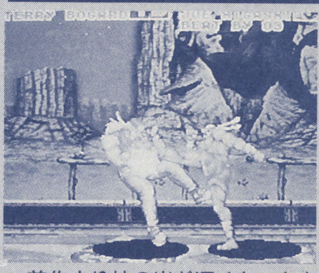




有効射程は短いが、竜巻が画面上までとどくので、強力な対空技になる。ハリケーンアッパーを連射して、相手が飛び込んできたトコロをスクリューアッパーで撃墜するのが効果的！

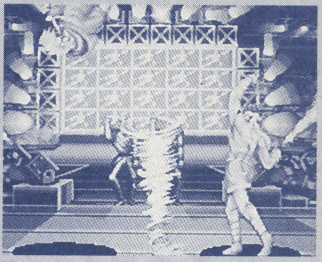
避け攻撃

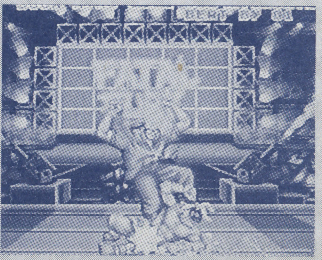
スウェーキック



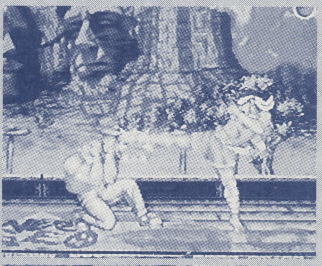
前作より技の出が遅くなったものの（それでもかなり速い）、リーチがかなり長いので中間間合いで、対飛び道具、対必殺技に使える。早めに出せば対空技にもなる。

検証2 基本戦法





間合いを離して、ハリケーンアッパーを連射し、飛び込んできたら対空技で撃墜するという闘い方をメインにする。



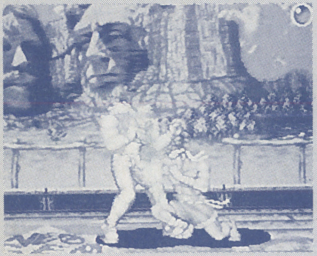


中間間合いではスライディングでスキをついたり、リーチの多少長い、ライン飛ばし攻撃やしゃがみ大パンチを使う。ライン飛ばし攻撃(orしゃがみ大パンチ)➔ハリケーンアッパーで間合いを取る。

また、中段飛び道具で押された時は、スライディングや避け攻撃で攻めていく。

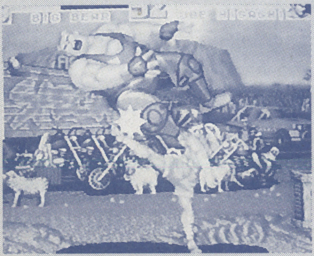
★至近距離戦

攻め込まれたら、しゃがみ小パンチ・キックで割り込む。しゃがみ小パンチ・小キック➔しゃがみ大パンチ➔ライン飛ばし攻撃➔ハリケーンアッパーで間合いを離していこう。



★飛び込まれたら

相手が飛び込んできたら、スライディング、タイガーキックで落とす。遠間への飛び込みならば、立ち大キックでも返せる。早めに出せれば、避け攻撃でもよい。



★飛び込むとき 間合いをつめるとき…

リーチよし、当たり判定よし、攻撃力よしのジャンプキックを使い、連続技につなぐ。

ジャンプ小キック➔立ち小パンチ×7～8➔スライディングや、ジャンプ大キック➔しゃがみ小パンチ×2～3➔スライディングで攻める。

立ち小パンチは、レバーを相手方向にいれながら出すと7～8発入る（非道な！）。



★ヴォルフガング クラウザー

闇の帝王のパワーを使いこなせ！

ギース復活で、「影が薄くなった」と噂が高い闇の帝王クラウザーである。だが、その基本能力は高く、欠点をうまくカバーすれば、非常に強力なキャラクターとなる。

検証1

★下段ブリッツボール

下段の飛び道具。技の出が速く、飛んでいく気合弾のスピードも速いので、連射ができる。

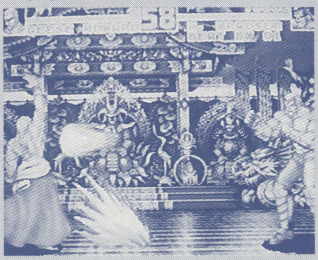
ただし、下段といっても、スライディング、避け攻撃で抜けられることもある。

飛び道具の上を抜ける技、ダンシングダイブ、大太鼓腹打ち、ブラッディカッターにも弱い。



★上段ブリッツボール

下段ブリッツボールと同じような性質だが、飛翔拳でしか打ち消せないので、ブリッツボールを命中させつつ、相手の飛び道具をガードすることができる。



対ハリケーンアッパー、烈風拳、下段ブリッツボールに有効である。

また、遠間からの飛びこみ対策、空破弾、ムササビの舞いへの返し技にもなる。

★レッグトマホーク

主に、対空技、奇襲技として使う。ブリッツボールの連射で、飛び込んだ相手には、これを使おう。

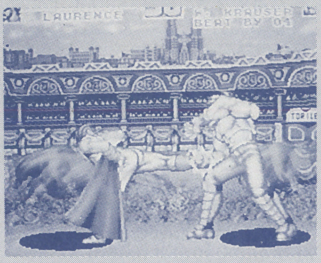
近間で出した場合、相手がしゃ



がんでいると当たらない。当たっても、スキが大きいので、反撃を受けやすい。無敵技にも弱い。

★中段当て身投げ

ジャンプ攻撃と大足払い以外の通常技を、つかんで投げられる。



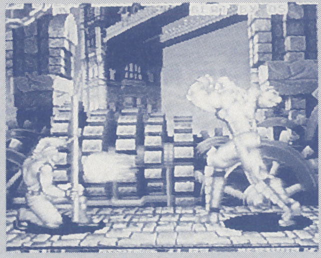
相手のラッシュの通常技をつかんで投げたり、ローレンスの立ち大キック、ビリーのしゃがみ大パンチをつかんで投げるのも効果的。

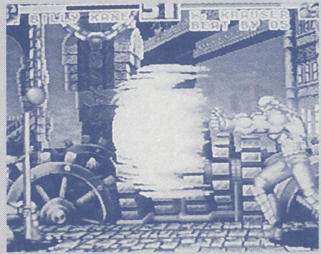
超必殺技

カイザーウェーブ

飛び越えられないくらい撃ち出す気合弾が超・大きい。ライン移動できないステージでは超・強力。

撃った直後からタメ始めれば多少連射もできる。ブリッツボールで飛び込ませ、カイザーウェーブで撃ち落とすこともできる。





避け攻撃

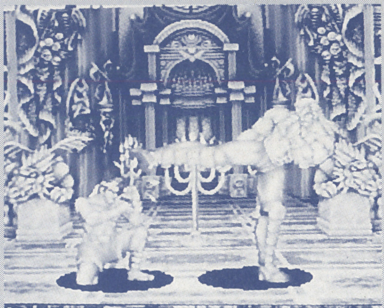
クラウチングアッパー

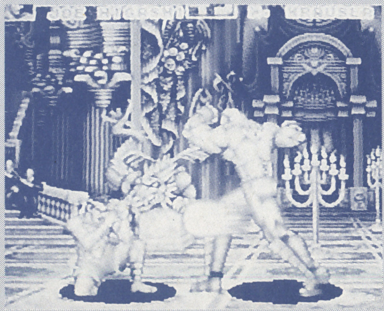
技の出が遅く、当たり判定が高い位置にあるので、背の低いキャラには当たらない。



■検証2 基本戦法

連続技が入りにくいので、接近戦は苦手なキャラだ。間合いを離して下段ブリッツボールを連射し、飛び込んできたら対空技で落とす、という戦法がメインとなる。





中間間合いでは、立ち小キック×2～3➔下段ブリッツボールや、立ち小キック×2～3➔立ち大パンチで攻める。

また、ブリッツボールで牽制、奇襲で大レッグトマホークを出して、相手の出鼻をくじく。

★飛び込まれたら

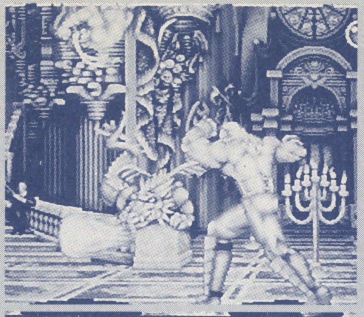
相手が飛び込んできたら、立ち大パンチ、垂直ジャンプ大・小キックで撃墜する。状況によっては避け攻撃も使える。

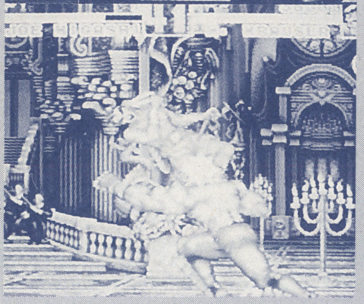
先読みで出す大レッグトマホークもけっこう強力だ。

★飛び込むとき…

中間間合いで飛び込むなら、裏まわりを狙えるジャンプ小パンチを使う。ジャンプ小パンチ➔立ち小パンチ➔下段ブリッツボールの連続技で押す。

遠間からは、ジャンプ大・小キックで飛び込む。連続技につなが



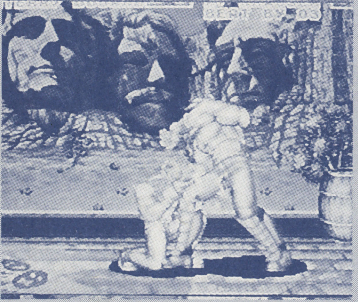


らないのと、スライディングに弱いのが欠点。

★至近距離戦

小技のスピードが遅いので、ラッシュされると非常にツライキャラ。しゃがみ小パンチか、立ち小キックを割り込ませ、下段ブリッツボールにつないで間合いを離す。
また、中段当て身投げを使って反撃に出てもよい。







ビッグベア

とにかく、ジャイアントボムで押す！

間合いの広い各種投げ技に、ベアボンバー、無敵技ジャイアントボムと、強力な技が揃っているビッグ・ベア！ 使いこなせば、強力な闘いを展開できる!!

検証1

必殺技・超必殺技

★ジャイアントボム

コマンド入力直後から、かまえるまでは完全無敵。かまえてからも上半身に、やられ判定がないという強力な突進系必殺技。無敵技、避け攻撃でしか、返せない技だ。
中段飛び道具を抜けて相手に打撃を与えたり、完全無敵時間を使って足払いを空振りさせたりできる。間合いによっては対空技にも使える。

★ベアボンバー

コマンドはむずかしく、威力自体は通常の投げ技と変わらないが、間合いがかなり広いので、あらゆる状況で"吸い込み"ができる。
突進系必殺技やジャンプキックをガードして、相手を吸い込んだり、ジャイアントボムを相手にガードさせて、吸い込んでしまうことができる。

★スーパードロップキック

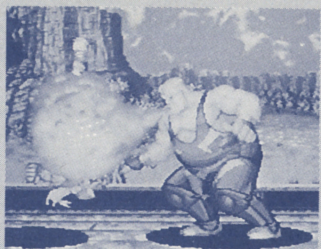
Dボタンを押した長さによって、ドロップキックの威力が４段階変わる。押している時間が長いほど威力はでかい。
通常は奇襲に使うが、パワーウェーブ、烈風拳などの下段飛び道具の上を飛び越えて、相手に打撃を与えることもできる。
他の通常技、必殺技を使っても、"押した時間"はキャンセルされないので、Dボタンを押しながら戦い、突然スーパードロップキックを出してもよい。

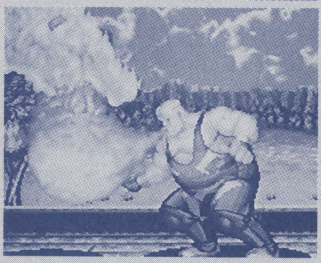
超必殺技技

ファイアーブレス

出るまで一瞬スキがあるが、ブレスが出てしまえば正面からの攻撃はたいてい防いでしまう。対空技や、起き上がりに重ねてもよい。
また、ブレスの出ている時間がかなり長いので、無敵技で抜けても、その落ち際に当てられる。

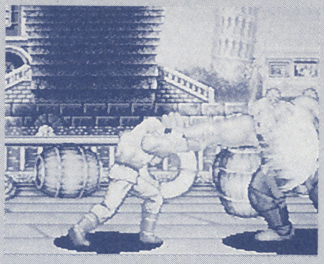
逆に、ライン移動で逃げられると、手痛い反撃を受けやすい。





避け攻撃

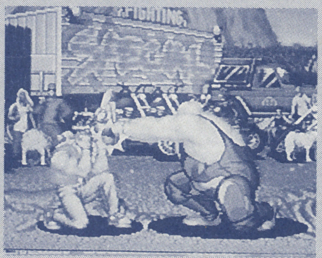
ベアクロー



リーチがかなり長く、無敵時間が長めなので、中間間合いでの対飛び道具に使う。牽制もOK。

検証2 基本戦法

接近戦がかなり強い。接近戦では、しゃがみ小パンチ・大パンチ➲ジャイアントボムをメインに攻める。相手にガードされるようなら、ベアボンバーや各種投げ技を入れてやろう（ハメ技よばわりされるほど、強力なパターンだ！）。







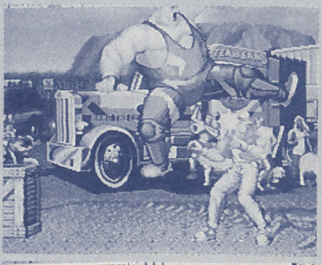
中間間合いでは、立ち小パンチやしゃがみ小パンチ・大パンチで牽制しつつ、立ち大キックやジャイアントボムで攻めていく。



★飛び込まれたら

対空技が基本的に弱い。垂直・バックジャンプ小キックが対空技になるが、相手のジャンプ小キックに打ち負けることもある。
飛び込みをガードしたり、ワザとくらって、投げ技やベアボンバーを入れたほうが有効かも………。

★飛び込むとき 間合いをつめるとき…





間合いをつめるときは、ジャンプ大キックで飛び込む。ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ➲ジャイアントボムの連続技がよい。
飛び道具で押された時は、迷わずジャイアントボムを使って、間合いをつめよう。

※→は連続技を、➲はその前の技がキャンセルされることをあらわす。

特集 AOU AMエキスポ アミューズメント NEWS

楽しいネッ！カーニバルゲーム

２月22～23日の両日、AOU'94アミューズメント・エキスポが開催され、最新ビデオゲーム、カーニバルゲームなどが幕張メッセに集合した。

それに合わせて、ビデオゲームとともに、アミューズメントスポット人気の立て役者であり、大人から子供までに幅広く人気のあるカーニバルゲームのAMエキスポ出展最新機種に注目してみた。

GCで、今だに根強い人気を誇るプライズマシン。可愛いらしいぬいぐるみや小物を取るために四苦八苦している光景が、どこのGCでもおなじみになっている。

UFOキャッチャーが変身！

UFOエクセレント

セガ

プライズマシンの定番中の定番であるUFOキャッチャーが、大胆にそしてエレガントになって変身した。

カラーLEDによるきらびやかな演出で、プレイヤーを盛り上げてくれることだろう。



可愛らしさは天下一品！

ニュースウィートファクトリー

ナムコ

同社で人気のスウィートファクトリーのニューバージョン。

中央のロボットや、全体的なカラーリングなどは、ナムコならではの特色を感じさせる。

ボタン１個で、キミはどれだけ回収できるかな？

子供向けのマシンから大人向けのマシンまで、軽いギャンブル気分が味わえるのがメダルゲームだ。

敵よりも強い技を出せ！

ラウンドアタック

カプコン

まずコインまたはメダルを投入し、１～３までのラウンドに対して、順番にベット（コインまたはメダルを賭けること）する。

スタートボタンを押すことによって、正面のドラムが回転するので、ファイトボタンでストⅡキャラの絵柄をストップしよう。

自分側（左のドラム）キャラの技が、敵（右のドラム）よりも強いと勝ちとなり、そのラウンドで点灯しているオッズ表の数だけメダルが払い出される。

３ラウンドともにKO勝ちなら、なんとゴールドメダルの払い出しがあるのだ！

ストⅡキャラでスロットしよう

スロットボーイ

カプコン

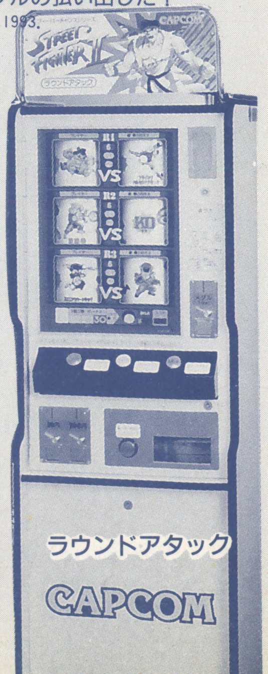
こちらも、おなじみのストⅡキャラでのスロットマシンだ。

コインまたはメダルを入れて、ガイル、リュウ、ケン、春麗のキャラの中の好きなキャラのボタンでベットし、スタートボタンを押し、縦、横、斜めに同一キャラが揃うと当たりだ。

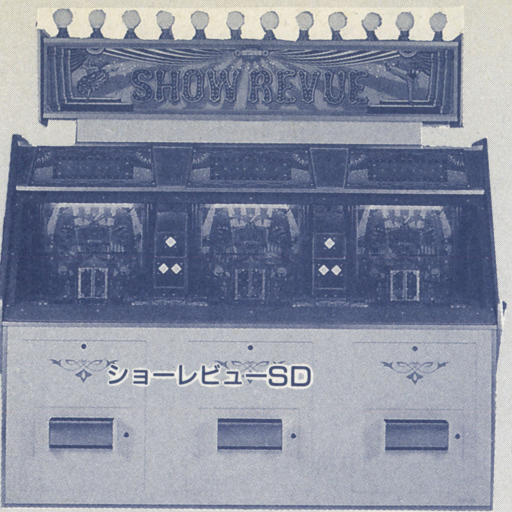
春麗にベットして、その絵柄が縦か横に揃った場合か、９つの絵柄が全てベットした同一キャラに揃ったキャラに揃った時は、ストⅡゴールドメダルの払い出しだ！



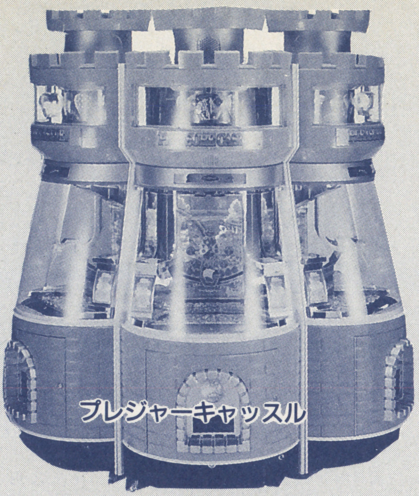
ニュースウィートファクトリー



ラウンドアタック



ショーレビューSD



プレジャーキャッスル



ビンゴウェーブ

2倍楽しめる ボーナスゲーム

スクリューファイター

カプコン

基本的にルーレットゲームなのだが、ルーレットに当たることで、中央のモニターでボーナスゲームが楽しめるといった、オイシいマシンだ。

コインかメダルを投入したあと、ストIIの各キャラのボタンにベットして、ルーレットの当たりの位置にベットしたキャラが止まれば、オッズに従ってメダルが払い出される…といったところまでは普通のルーレットだが、スクリューファイターのおもしろさは、ルーレットの当たりが出た後のボーナススロットゲームだ。

ゴールを狙ってシュート！

ダムダムボーイ

コナミ

ストリートバスケを題材にしたメダルゲーム。

コインまたはメダルを入れて、リッキーがドリブルを始めたらゴールを狙ってボタンを押し、入ったゴールの数字により、メダルの払い出し枚数が決定される。

ただし、オジャマキャラたちが、リッキーのシュートをジャマしてくるので、それらをかわしてシュートしなくてはいけない。

女性に人気の メダルゲーム

ショーレビューSD

ナムコ

メダルゲームの中でも人気があり、ゴージャスなキャビネットとボーナスゲームはポイントが高い。

きらびやかな雰囲気で、女性客にも大好評のゲームだ。

ひたすら 豪華絢爛

プレジャーキャッスル

コナミ

お城のようなメダルゲームの中に、ミニ遊園地があるといった構成で、ポップでキュートなところが魅力のプレジャーキャッスル。バイキングにメダルが入ると、観覧車に見立てたルーレットが回って、それが10の位置にくると、中央のレッドランプを1つ点灯。

レッドランプが全て灯いた場合、JACK POTになり、飛行船から落ちたメダルが、フリーフォールに乗ったフィールド上に払い出される。

ピンボールみたいな ビンゴ(?)

ビンゴウェーブ

タイトー

8人で同時にプレイ可能な大型のビンゴゲーム。

ゲームごとに盤面が左右に傾いて、5つのボールが斜面を転がり、1～25までのホールに入る。

バンパーが付いているため、まるでピンボールのようなボールの動きを楽しむことができる。

CCDカメラの ド迫力映像

F-1ワールド レーシング

コナミ

全長約9mのコースを、約10秒で疾走するマシンが特徴的なメダルゲーム。

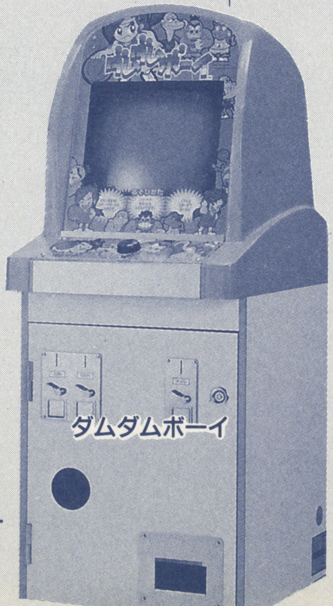
レースは実在のチーム、ドライバーで展開され、ミニコースといえども、そのリアルさはかなりのもので、さらに拍車をかけているのが、3台設置されたCCDカメ



スロットボーイ



スクリューファイター



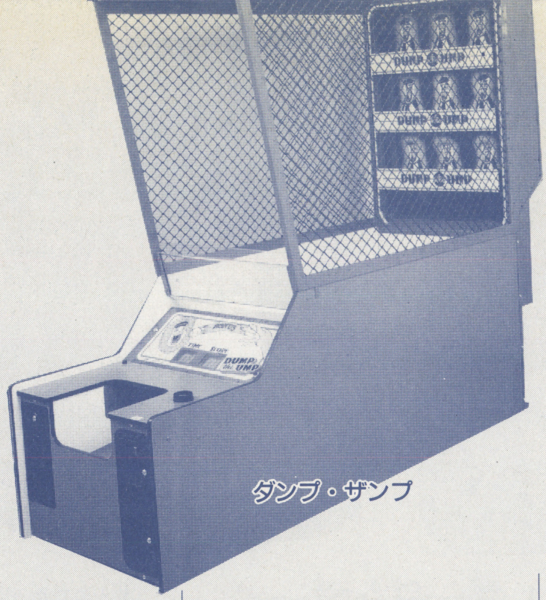
ダムダムボーイ



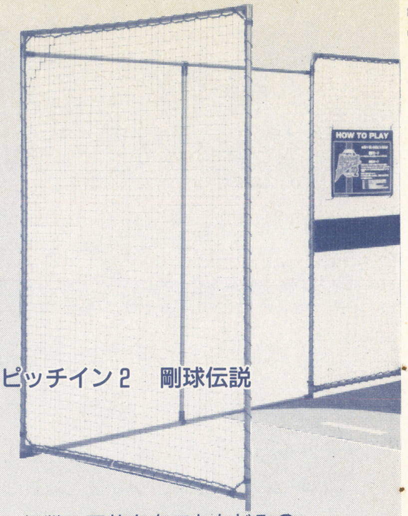
F－1ワールドレーシング



ゴジラウォーズ



ダンプ・ザンプ



ピッチイン2　剛球伝説

ラによるコース内の映像で、マシンの走りをリアルタイムに50インチプロジェクターに映している。
　これにより、臨場感があふれる本物そのままの迫力を生み出しているのだ。

**ドカドカ叩いて得点を上げるだけで終わらないところが、もぐら叩き系ゲームのおもしろいところ。
　コミカルな動物たちが、人間の条件反射に挑戦する！**

ワニとカメの次はサメ！

サメサメパニック

ナムコ

　GCで人気のワニワニパニック、カニカニパニックに続く退治シリーズの第3弾は、なんとサメ退治！
　シリーズに一貫した、コミカル度やパニック度は、より一層パワーアップしていて、抱腹絶倒間違いなし。
　同時に、通信対戦が可能なサメサメパニックグランプリも発表。
　より一層の白熱が期待される。

サルからバナナを守るのだ！

ファンキーモンキーウッキッキー

コナミ

　バナナを狙って木を登ってくるサル。プレイヤーはハンマーで木の切り株を叩き、悪賢いサルからバナナを守らなくてはならない。
　木の下まで落とされたサルは、再びバナナを盗むため木に登り始めるが、途中で葉っぱにしがみついたサルは、木を揺らしても落ちないので、サルが登っている時に切り株を叩くこと！
　サルの手足の動きがなかなかコミカルなゲームだ。

ボーナスチャンスをモノにしろ！

ぐっぴーちゃん危機一髪

データイースト

　データイースト初の叩きものゲームだ。
　中央のドームにいるぐっぴーちゃんを狙う亀を、ハンマーで叩くといった単純明快なルールながら、緊張感と盛り上がり度はかなり高く、ゲーム途中のボーナスチャンスでの時間延長もあるぞ。

ゴジラを狙え！

ゴジラウォーズ

ナムコ

　怪獣の王的存在でおなじみの、ゴジラを起用したエレメカシューティングゲーム。
　手足を動かし絶叫するさまは、かなり迫力がある。
　巨大ゴジラをガンで迎え撃つ内容で、興奮すること間違いなし。

**体と頭を使って楽しめるのが、スポーツゲームのいいところだ。
　ちょっとしたコントロールで、ボールの動きが多彩に変化するので、操作感がカナメとなる。**

ぶつけて爽快感を味わおう

ダンプ・ザンプ

テクモ

　とてもコミカルな、的当てゲームが登場した。
　時間内にターゲットにボールを当てて、ノックアウトしていくというルールは単純明快で、誰でも思わず熱くなってしまう。
　ターゲットに描かれた顔は、ミョ〜にアメリカナイズされた感じのものだ。



サメサメパニック



ファンキーモンキーウッキッキー



ぐっぴーちゃん危機一髪





人間には通用するウソでも、機械にかければバレバレになるのがオチ。親しい人同志でプレイして、信頼を深めるか？　それとも…。

心の乱れを逃さずチェック
ドラキュラ判決

ヒューマン

プレイヤーが椅子に座って、基本データを入力すると、自動的に頭上からフードが降りてきて、判決のスタートとなる。

全8問の質問は、金銭、恋愛、対人関係などさまざまなもので、8問目には同伴者からの質問も受けられるといった内容。

質問により、心が乱れた時は、頭上にあるインジケータが光る他に、プリントアウトされる用紙には、グラフ、％表示、アドバイスが記載される。

アクションはかなりヘビー(?)
サイドワインダー

テクモ

ヘビのようにくねくねと曲がったコースをステアリングで操作して、ボールを穴まで誘導するといった一風変わった内容のゲーム。

コース途中までガードレールがあり、ボールの落下を防げるが、コース中盤以降、ガードレールがなくなるため、ボールが落下しやすくなり、難易度が上がる。

ステアリング自体手応えがあり、なんと逆ハンドルを使うこともできてしまう。

ボールはどこへ行くのやら…
ボーラーローラー

テクモ

判りやすいルールで、客層を選ばないのが、このボーラーローラーの魅力。

1人でじっくりプレイしても、多人数でにぎやかにプレイしても、十分楽しめるような設計だ。

ポケットエリアに、うまくボールを止めるだけという簡単ルールだが、これがなかなかムズかしい。

ボールに力を入れ過ぎると、奥に行き過ぎるしまうし、力を抜くと坂を越えられないのだ。

力加減さえ覚えれば、注目の的になれる。

投げた球の速度を計るといった、ゲームというよりは、計測器の要素が強いピッチングマシン。

プロの選手に負けず劣らずの球速を出してしまう人も…。

キミの球速はどのぐらい？
ピッチイン2 剛球伝説

ナムコ

以前から人気のある球速測定マシンの最新バージョン。

球速測定の普通のモードに加えて、新たに実戦モードが追加！

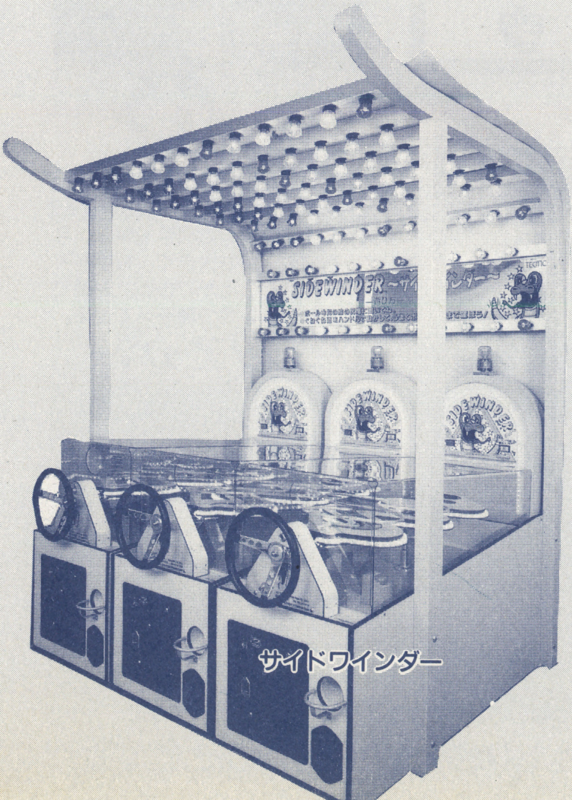
何人かで競いながら測定するのも盛り上がるだろう。

余命はあと何年？
X－DAY

ナムコ

これまでの占い機や心理テストでは、占われる人の余命を発表することはなかった。

しかし、このX－DAYは、長生きの秘訣を教えるため、あえてタブーを破って余命を発表しているのだ。



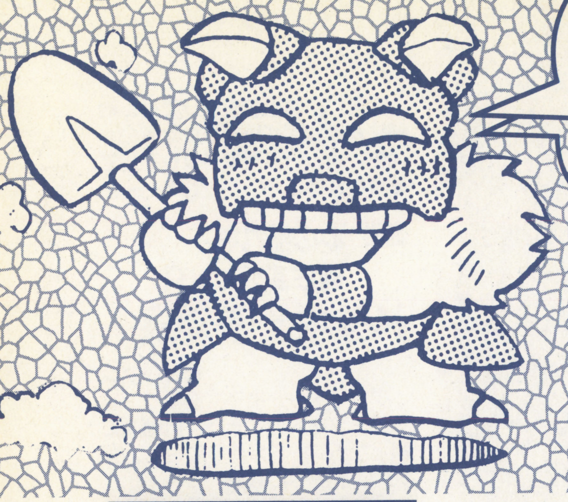
サイドワインダー



X-DAY



ボーラーローラー



楽しみ方のポイントを完全レクチャー

CATCH EYE

人気ゲームきゃっち・あい!

インストに載っていない大技も解説しよう

バーチャファイター

業界初のポリゴン格闘ゲームとして人気爆発中のバーチャファイター。今回はパイとジェフリーを使いCPUを攻略。

パイ&ジェフリーで対CPU攻略だ!

アキラ

裡門頂肘

●▷ ●▷ Ⓟ

相手の懐に素早く入り込み、肘打ちを入れる。ヒットすれば、相手は飛ばされダウン。相手の攻撃を見て、カウンター気味に入れろ。

倒身捜腿

◁● Ⓟ



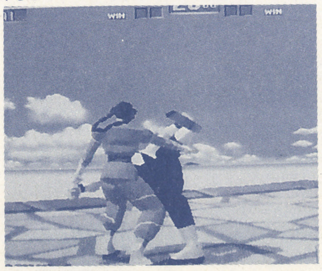
うりゃー!

相手が近距離にいる時に使用できる投げ技。相手の足元をすくい、ダウンさせる。ジャッキー相手に練習しよう。

パイ

燕旋擺柳&螺旋按掌

同じコマンドだが2種類ある。相



インストに載っているのはこっち

手のパンチを止め足をかけてダウンさせるのが螺旋按掌、手で足をすくって投げるのが燕旋擺柳だ。

◁● Ⓟ

旋風燕陣

◀● ●▶ Ⓟ

相手の腕を掴みつつ、足をかけて相手を倒す。このときは、自分も全体重を相手にかけ、ともに倒れるという投げ技。

天地頭落

●▷ ●▽ Ⓟ

相手をかかえ込んで、頭を地面に叩きつける投げ技。けっこう決めづらい技。プロレスのDDTに似ている。

ラウ

斜下掌

↘ Ⓟ

ふつうのパンチに比べると伸びも威力もあるパンチ。

斜上掌



サラの顎にクリーンヒット

↘ Ⓟ

足を踏み込みつつ顎のあたり目がけてパンチを繰り出す。

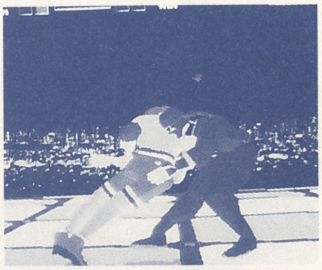
ウルフ

ダブルアーム・スープレックス

↖ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

投げ技の中でもかなりの破壊力を持つダブルアーム・スープレックスは、相手がしゃがんでいないと出せない技だ。

ショルダーアタック



これが結構使える。相手の隙をつけ

◀● ●▶ Ⓟ

かなり速い勢いで相手を襲う。与えるダメージも大きく、相手をダウンさせることができる。対戦では。ガードしつつ隙を見て使え。

ソニックアッパー

↘ Ⓟ

相手の顔面にヒットする技。投げが主体となるウルフにとっては、あまり使用度の高い技ではない。パンチよりはマシか。

ジェフリー

パワーボム

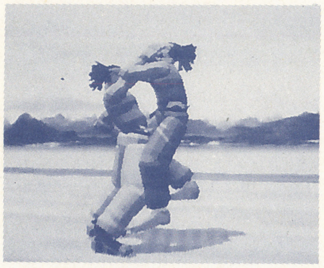
※コマンドはすべて、マイキャラが右向きのときのもの。

人気沸騰バーチャファイターも、本誌オリジナルコマンド表示で攻略だ！

↙ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ウルフのダブルアーム・スープレックス同様、相手がしゃがんでないとでない。破壊力は当然高い。一発逆転も狙える。

アイアンクロー



↓ Ⓟ

パワーボム同様、相手がしゃがんでいないと出ない技。パワーボムより破壊力は劣るものの、コマンドも簡単で出しやすい。

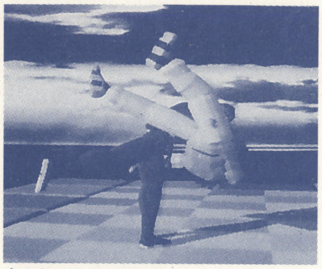
トーキックハンマー

↓+Ⓟ

相手の腹に蹴りをくらわせ、前のめりなっているところへ、両腕を組み降り降ろす。当った相手はたまらずダウンする。

カゲ

影霞



なかなか決まらん影霞

◀● ●▶ Ⓟ

使用度はあまり高くはない。ジャッキー相手に練習するぶんには問題無し。どちらかというと基本の投げの方がよい。

流影脚

●▷ ●▷ Ⓟ

カゲの技の中では一番使用度の高い技。相手の足を払いダウンさせることができる。起き上がり際にコンビネーションを重ねろ。

回転地掃り脚

（レバー1回転）+Ⓚ

前転して相手に近寄り、足払いを出す。流影脚に前転というおまけがついただけ。ちょっと遠い距離で出してみよう。

サラ

ネックブリーカードロップ

●▷ ●▷ Ⓟ

相手の首に腕を回し、そのまま倒す。サラは他の技が使えるので無理して使うこともないだろう。しかし決まると気分がいい。

サマーソルトキック

↖ Ⓚ

ヒットすれば相手はダウンする。相手の起き上がりやコンビネーション技の最後にもってくるのがいい。レバーはほんとに短く。

レッグスライサー



サラで一番使える技。対CPU最強の技

↓ Ⓚ+Ⓖ

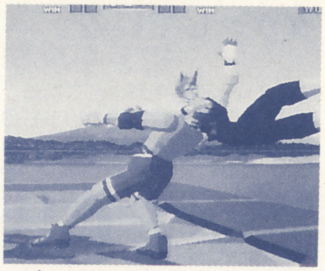
はっきりいってサラの技の中で一番使える技。うまくいくと、これだけでもクリアが可能。もう、だれにもとめられない。

ジャッキー

ネックブリーカードロップ

●▷ ●▷ Ⓟ

サラとまったく同じ技。ジャッキーも無理して使うことはないが、対ジャッキー戦はこれだけで勝つという遊び方もある。



いっしょに倒れてくれよ

サマーソルトキック

ほとんどその場で動かず、一回転するキック。使用法はやはりコンビネーションの最後や相手の起き上がり際にする。

● Ⓚ

レッグスライサー

サラに比べると、いまいち使えなくなっている。しかし、相手を牽制する分には使っていっても大丈夫だろう。ガードも忘れずに。

↓ Ⓚ+Ⓖ

相手の背後から投げを決めろ！

ある特定のキャラクターは相手の背後をとっての投げが可能だということがわかった。

ふだんはほとんど目にすることはないだろうが、一見の価値あり。

コマンドは全員同じ

↓ Ⓟ+Ⓖ

ジャッキー

フェースクラッシャー

相手の頭を抑え、そのまま地面に叩きつける。

サラ

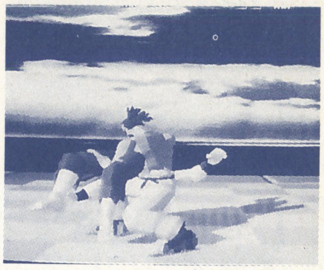
バックドロップ

プロレスの技。後頭部が地面に直撃する。

ジェフリー

バックブリーカー

体力がMAXでも、くらうと1/2になる。最大の破壊力。



さばおりしたら体力が1／2に

ウルフ

ジャーマンスープレックス

さすがプロレスラーのウルフらしい投げ技だ。

カゲ

葉裏霞

相手をかかえ込み、背中から地面に叩きつける。

ダウンしている相手を攻撃

インストには1つしかコマンドは載っていないが、実はもう1種類やり方がある。

もう1種類は、出るやつと出ないやつがいるけどコマンドと名称を紹介しておこう。

△ Ⓟ弱　▲ Ⓟ強

●ジャッキー
ジャンピングニースタンプ（弱）
ハイジャンプニースタンプ（強）
●ジェフリー
フライング・ボディプレス（弱）
ライデンドロップ（強）
●サラ
ジャンピングニースタンプ（弱）
ハイジャンプニースタンプ（強）
●カゲ（相手との距離でかわる）
飛延弾（弱、近距離）
飛鳥（弱、中間距離）
飛翔撃（強、遠距離）



離れてないと出せない膝落とし

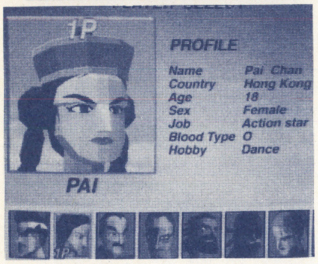
●パイ
燕襲雷撃（弱）
燕襲高雷撃（強）
●ウルフ
エルボー（弱）
ハイ・エルボー（強）
●ラウ
虎爪雷蹴（弱）
虎爪連襲（強）
●アキラ
撃崩捶（弱）

※●▶はレバーを入れ（気持ち長め、ためではない）、●▷はレバーを短く入れる。Ⓟはパンチ、Ⓚはキック、Ⓖはガードを表す。

対CPU攻撃篇=パイで勝つ=



PAI



しゃがみ旋風牙をメインにして戦い抜け！

パイ大技解説

旋風牙

上段の回し蹴りで、使用度は低い。これを使うなら、しゃがんでの旋風牙のほうがよい。

燕旋蹴

パイの大技の中で一番使用度が高く、また超使える技。危なくなったらとにかくこの技。相手がダウンしたら、すかさず燕襲雷撃でさらにダメージを与える。

連還転身脚

パンチ３回と回し蹴りのコンビネーション技。ダウンした相手の起き上がり際に回し蹴りが当たるように出すとよくくらってくれる

燕旋擺柳&螺旋按掌

ひょっとするとこの技だけで対CPUは攻略できるかもしれないというとんでもない大技。

最初のうちは、レバーを後ろに何回も入れつつボタンも連打するとよく出る。コンビネーションパンチを打ち込み終わると、相手が反撃してくるのでそれを返すという手もあるが難しい。

ちなみに中段以下の攻撃は返せないぞ。

ダウンしている相手を攻撃

パイは２種類用意されている。ともに膝から飛び込むというもので、対空時間が短く威力の小さいのが燕襲雷撃。対空時間は長く、威力のあるものが燕襲高雷撃。

燕襲高雷撃はカウンターで技が入ったとき（ガキーンというような高い音がする）に使う。ふつうのダウン時は燕襲雷撃を使う。

起き上がり

基本的に相手が近くにいようといまいとガードボタン連打の横転起き上がりを使う。

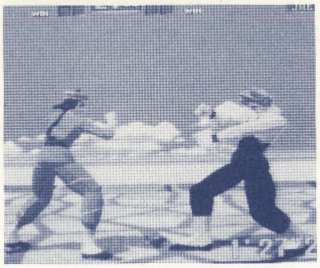
起き上がりにキックは相手にガードされやすく、しかも反撃をくらう。

対CPUに勝つ戦術

VS ジャッキー

バーチャファイターで最初に戦う敵。戦う順番は基本的に同じなので必ず最初に登場する。

最初ということもありそれほど強くはない。ここでは、パイの持ち技の練習をしよう。

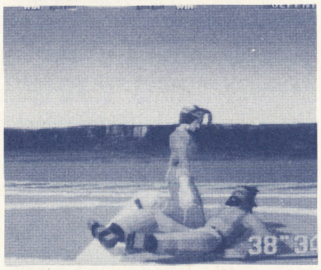


コンビネーションで攻めろ

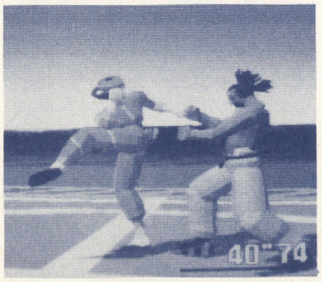
危なくなったら、燕旋蹴でダウンさせ、燕襲雷撃、そして連還転身脚を起き上がりに重ねる黄金パターンを使う。

VS ジェフリー

黄金パターン（VS　ジャッキー戦参照）をガンガン使っていく。余裕があれば、返し技の燕旋擺柳や螺旋按掌を狙うのもよい。



燕襲雷撃で追加ダメージを



起き上がりに連環転身脚だ

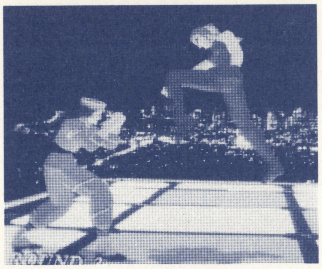
また、相手にダッシュで近づきパンチとキックボタン同時押しの投げを試みるのもよい。

ただ、ジェフリーには強力な投げ技があるので、一発逆転KOとなりかねないので、できたら速攻で倒してしまおう。

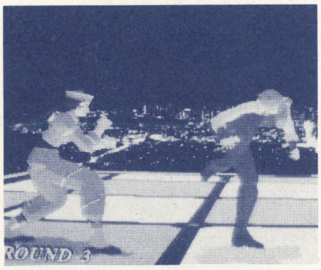
VS サラ

相手の動きを見て投げを主体に戦っていく。投げを狙うのは、イリュージョンキックの終わり際とライジングニーの着地際の２つ。

ともに隙があるので、タイミン



ライジングニーをガードして投げ



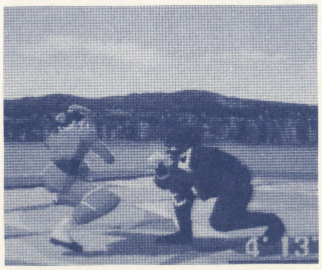
イリュージョンキックの終わりも投げ

グよく投げてやろう。

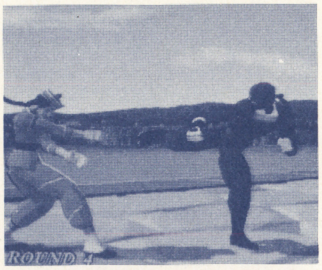
また、サラ相手にも黄金パターンは健在。投げられないという人は、黄金パターンで攻めよう。

VS カゲ

対CPU戦最大の敵カゲ。なぜかわからないが、その強さは極端



燕旋蹴が効かない



蹴りで返してくる



逃げるんじゃねーよ

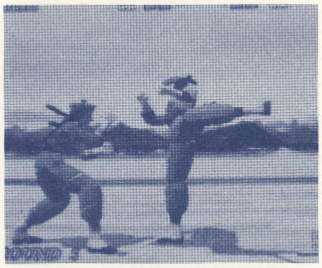
に変わる。

基本的には黄金パターンが一番いいのだが、強いときは燕旋蹴がぜんぜん当たらない。

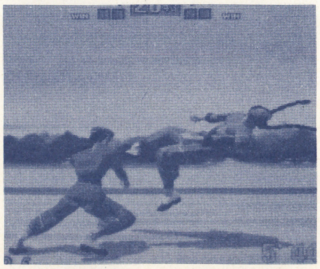
当たらないときは、しゃがみキックや投げ技を主体に。

またカゲは、残り５秒を切ったときにプレイヤーより体力があると、逃げ出す卑怯者なのだ。

VS パイ

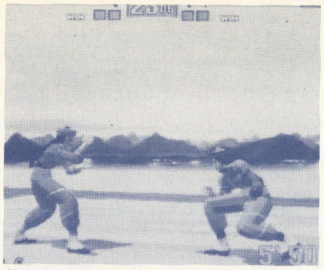


足元がおるすですね



はい、燕旋蹴ね

基本は待ち。パイが連還転身脚を使ってきたらしゃがんでガード



投げには気をつけろ

し、回し蹴りが出たときに燕旋蹴を入れる。

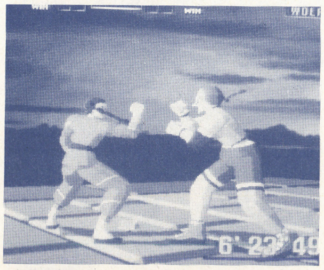
パイは接近してパンチを出した後に投げ技をやってきたりと、結構卑怯な手も使ってくる。

やられる前に、黄金パターンで倒してしまえ。

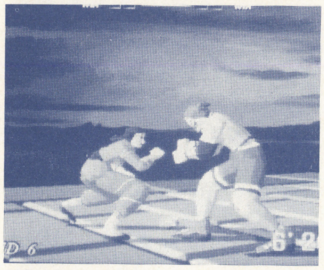
vs ウルフ

ふつうに戦うとかなり苦戦を強いられる。しかし、ウルフには簡単な攻め方があるのでそれを紹介しよう。

戦いが始まったら、まずはコンビネーションパンチを繰り出す。3発うち終わったところでしゃがみ、牽制の意味も含めたしゃがみパンチを出す。しゃがみパンチが当たらなくなったら（ウルフとの距離が離れた時）、またコンビネーションパンチを出す。



上段攻撃から



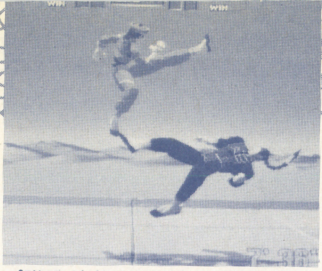
下段攻撃につなげる

たとえダウンさせられても、このパターンでいこう。おぼえれば、本当に簡単かつ使えるということがわかってもらえるだろう。

上段攻撃に移るときには、ウルフの上段キックを警戒しよう。

vs ラ ウ

スタートする前からレバーを上に入れつつキックボタンを連射しておくと、FIGHTとともジャン



プ蹴りが出る。ラウは80%くらいの確率でくらってくれるぞ。

その後は、もちろん黄金パターン。連還転身脚をしゃがんでかわし、燕旋蹴も決まる。

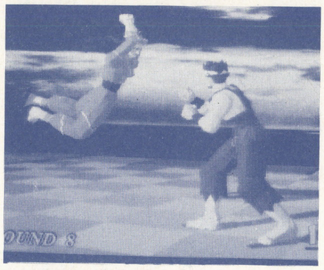
たまに投げてくるので、自分の距離で戦い抜け。

vs アキラ

最大の敵と思いきや実はある攻撃に対して、はっきりいって弱いのだ。

それは、垂直ジャンプした後のジャンプ攻撃に弱い。

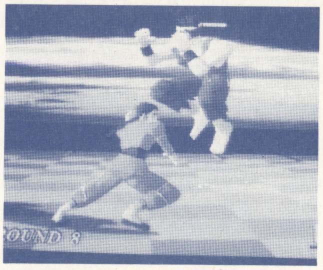
パイの場合は、ジャンプキックとジャンプパンチの両方が使えるが、パンチの方がいいぞ。



これが手軽で簡単に決まる



踏みつけもOK！



ここで間違えないでほしいのは、ジャンプ攻撃はジャンプした後、斜め上（相手側）にレバーを入れてパンチなりキックボタンを押す攻撃ということ。ただのパンチやキック攻撃は間違いなくアキラに効かないし返される。

また、アキラに燕旋蹴をかけようとすると、先読み小ジンプキックで必ず返されるので、絶対使わないように。



JEFFRY



強力な投げ技で、敵を投げまくれ！

ジェフリー大技解説

パワースラム

なかなか出しにくいので、つい連射してしまいエルボーアッパーとなりやすい。パンチとガードボタン同時押しの投げの方がいい。

エルボーアッパー

しゃがんでいる相手にもヒットして、状態を起こさせることができる。投げ主体のジェフリーだがこの技は使える。

トーキックハンマー

モーションが大きいので、ガードされやすい。しかも、キックの後のハンマー時に攻撃をくらう恐れがあるので、相手をダウンさせた後の起き上がりに狙ってみるのがいいだろう。

パワーボム

しゃがむ相手は少ないし、しゃがんでも間合いに入れない。いちかばちか相手がしゃがんだら、ダッシュで近づき狙ってみよう。

もしくは、こちらがしゃがんだまま待っていると、たまに相手もつられてしゃがむので、その瞬間いちかばちか狙ってみよう。どちらにしても難しい技だ。

アイアンクロー

相手を片手で持ち上げる。やられている相手はなんとも痛そう。以外と威力がある。

ダウンしている相手への攻撃

ジェフリーにも2種類の攻撃方法がある。弱いのがフライング・ボディプレス、強いのがライデンドロップだ。

フライング・ボディプレスは弱いといっても、アキラのダウン技（撃崩擺）に比べれば、はるかに強い。

起き上がり

やはり、ガードボタン連打の横転起き上がりを使う。もし相手が近くにいたら、レバー下に入れつつキックボタンで足元を狙うのがベスト。

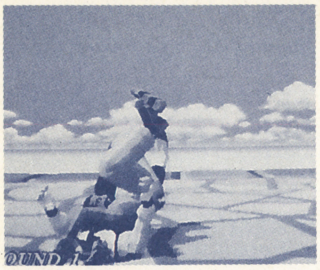
対CPUに勝つ戦術

vs ジャッキー





対CPU攻略篇・バーチャファイター・

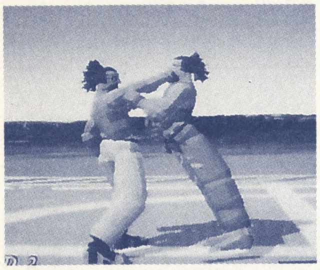

投げしかない

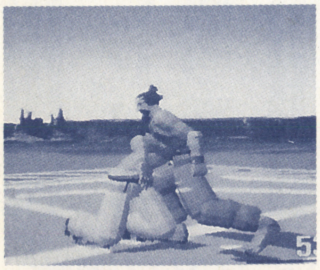
投げの練習をするのに最適の相手だろう。とにかくジェフリーは投げを主体に戦っていくので、どうしても早めに投げの感じをつかんでおきたい。

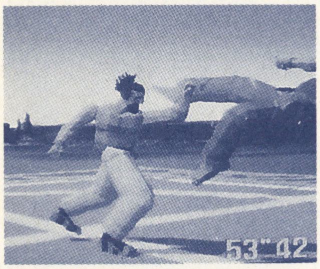
とくにダッシュして相手に近寄った直後に出す投げ技は、ぜひ練習してものにしてほしい。

vs ジェフリー

相手の動きを見てから攻撃するのがよい。エルボーアッパーで押していくことも可能。


よっしゃー、アイアンクローさく裂


エルボーアッパーで潜り込んで

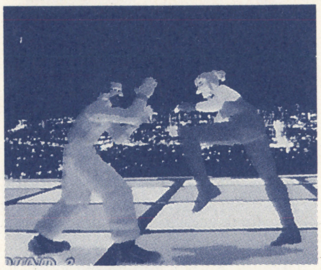

はい、顎にヒット

多少の攻撃（パンチやキック）は、投げを一回決めるだけで挽回できるので、相手の投げだけに気をつけよう。

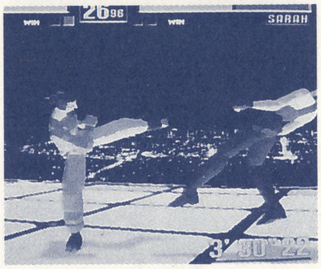
vs サラ

やはりサラのイリュージョンキックの終わりやライジングニーの着地際を投げるのがベスト。

投げはパンチとガードボタン同時押しのものが使いやすくてよい。また、牽制にも使える上段キックが結構当たる。


ライジングニーの落ちぎわに

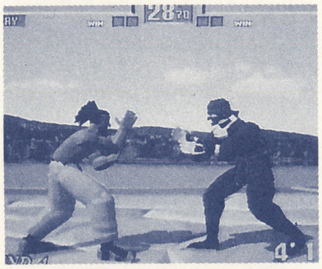

どんどん投げてやれ

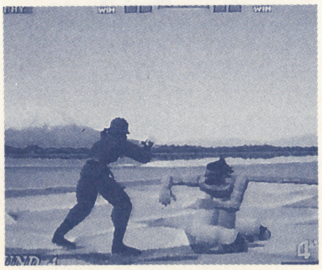

ハイキックもクリーンヒット

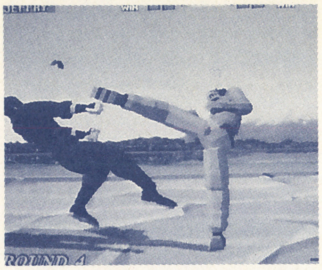
この上段キックが当たったら、ボディプレスで追い打ちをかける。

vs カゲ

上段キックが意外な力を発揮する。また、エルボーアッパーもカゲには効く。


さてと、どうしようかな

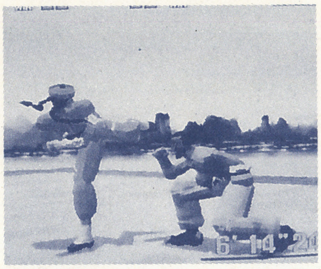

エルボーアッパーで押してみるか

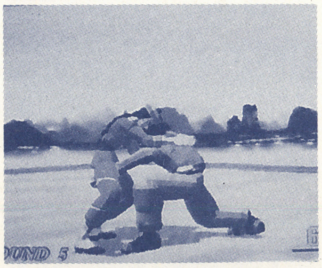

ハイキックも効くみたいだ

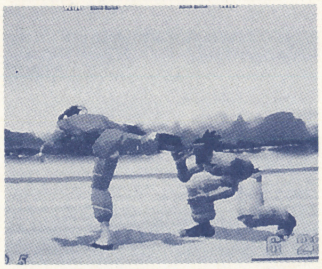
しかし、ジェフリーにとっていやな相手であり、だめなときは何をやってもだめ。ここが最大の正念場。心して戦え。

vs パイ

パイの一連のコンビネーション技をガードして投げる。あまり待っているとパイが投げを仕掛けてくる。


連環転身脚をみて


投げ決定！


またやってきたぞ

パイの燕旋蹴は、しっかり下段ガードをしよう。あせらず投げれるときに投げればOK。

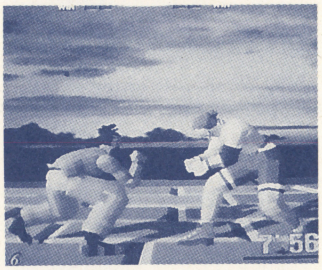
ヘタに上段攻撃などを繰り出すと、螺旋按掌や燕旋擺柳で返され痛い目を見る。

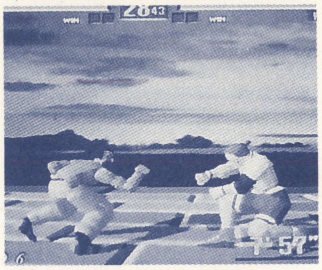
vs ウルフ

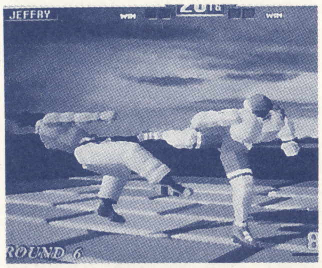
ウルフに対して全キャラ使えるパターンが、上段攻撃のコンビネーションパンチを３回、続いて下段攻撃のパンチを３回というのを繰り返すというもの。

多少キャラ自体の動きから、やりやすかったり、やりにくかったりするものの、だいたいはこれでOK！

しかし、上段攻撃に移る際のウルフの蹴りには要注意。

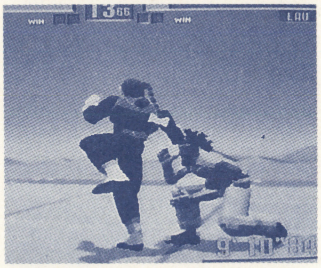

パンチパンチだ

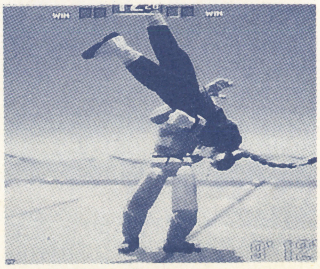

離れたらコンビネーションで近づけ


このキックは要注意

vs ラウ

スタート直後には、やはりジャンプキックを決めたい。コンビネ

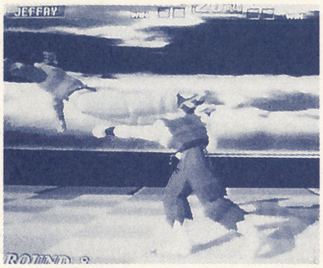

連環転身脚を見て


やっぱり投げが一番

ゲーセンで超人気!! ポリゴン格闘・バーチャファイターの技に大接近!!

ーションの最後の旋風牙をかわして投げる。
もしくは、垂直ジャンプしてのジャンプ攻撃（ドロップキック）が結構効くぞ。

VS アキラ



ジャンプ攻撃だ

垂直ジャンプして、ジャンプ攻撃（ドロップキック）を出すだけでOK！
ジャンプ攻撃は、対CPUアキラ戦に一番効果を発揮。エルボーアッパーや投げのために動くと、必ずといっていいほど、裡門頂肘や猛虎硬爬山で返してくる。
とにかく安全かつ必ず勝てるジャンプ攻撃を最初から最後まで、迷うことなく使う。

そして新たな戦いが…。

ジャッキーから始まる対CPU戦。戦う順番は決まっており、8人目に登場するアキラを倒すと、なんと新たな敵が新たなステージで待っているのだ。
いったいどんな敵なのかはまだ紹介できないが、いずれは紹介させてもらう。
その強さといったら、8人のキャラ以上だ。

CPUに学習能力がある!?

これは後でわかったことなのだが、CPUにもある程度の学習能力が存在する。
なので、あまり同じことを繰り返していると効かなくなる恐れがある。
例えば、パイのしゃがみ旋風牙などは、ジャッキー戦から使い続けるとカゲ戦でガードされやすくなるので、苦労するかもしれない。
せっかくたくさんの技があるのだから、それらを使えということなのだろうか？

まだまだ隠しの大技あり

各キャラは他に3つくらいは隠れた大技を持っている。その中でもアキラ、カゲ、ウルフの3人には凄まじい技があるのだ。
とくにアキラには、カウンターで入ると死ぬかもしれない超大技が隠されている。



アキラの設定初公開

凄まじい威力を誇る八極拳にも迫る!!

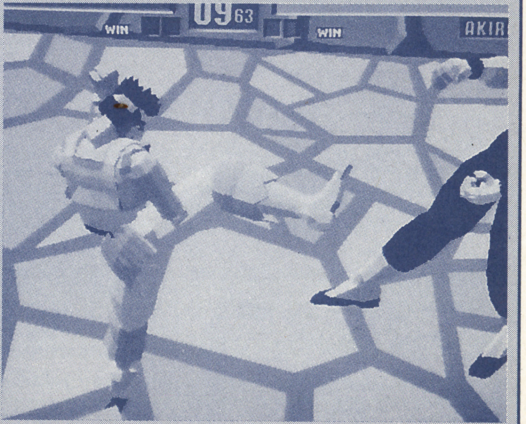


〔八極拳とは?〕

大陸北部の河北省に発した大陸最古の門派の一つ八極門は、剛猛かつ重圧なる技法を用い、その威力の凄まじさで古来より大陸各地にその名を馳せた。
しかしながら、近代に至るまでその技は河北省の一部において閉鎖的に伝承されるのみで、名声とは裏腹にその実を知るものは皆無であり、長きに渡ってその技は伝説となっていた。
後に中央国術館の正科として採用されて以降、各地に道場が開かれ多くの門下を集めるようにはなったが、真の八極を体得したものは数えるほどである。
ちなみに、八極とは、全てを統べる八つの門であり、その八つの門を極めることこそ八極門の最大奥義であるとされている。
その技は、虎形熊歩を旨とし、熊のごとく重圧に敵に攻めより、接近戦において虎のごとく剛猛な短打を打ち込むが、現在ではこれに勢掛拳の手技が組み込まれ、勢掛で懐に飛び込み、短打を打ち込むことが多くなっている。



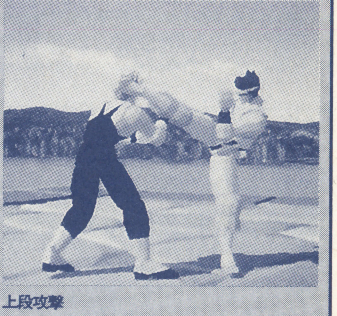
場外まで飛んで行け



リプレイ画面だ

〔アキラはこんな人物だ!!〕

明治の頃より続く名門道場である結城武館の嫡男として、アキラは日本に生まれる。
アキラは父の教えにより、空手・柔道・骨法・合気道とあらゆる武術を修得していく。
やがて年月は流れ、アキラが17歳になる頃、父はアキラにそれまで見たこともないような武術を教え始める。
重厚にして、あまりに破壊的な威力を持つその拳にアキラは圧倒されながらも、それは確実にアキラの内に取り入れられていく。
更に時は5年を流れ、彼はその奇異な拳術を完璧にマスターする。
その奇異な拳こそ、第二次大戦中の日本軍が歩兵部隊の強化を目的として、中国に源を発する八極門を元に開発された日本独自の拳術であった。
国内の有名武術家を集め創始されたその拳は結局戦時下において使用されることは無かったが、日本の陰拳として密かに伝承・改良されていた。その創始者が彼の祖父であり、伝承者が父であったのだ。
アキラは真実を知り、その拳に改良を加え、最強無敵の拳とし、己自身もまた同時に最強の武闘家となることを誓い、修業の旅にでる。
世界中を渡り歩き修業を続けていたアキラは、ある噂を耳にする。
これこそ正に、世界中から最強を自負する武闘家が集結する格闘トーナメントそのものであった。



上段攻撃



中段攻撃

基本を確めめて、闘い抜くのだ！

豪血寺一族

マイキャラチェック＆対CPU戦攻略

強力な攻撃力を持つ、陳・念の登場！陳・念の戦力チェック＆対CPU戦攻略、そして豪血寺一族で1、2を争う性能を持つ、キース・ウエインの対CPU戦攻略だ！

使いこなせ

陳・念

必殺技で押す!!

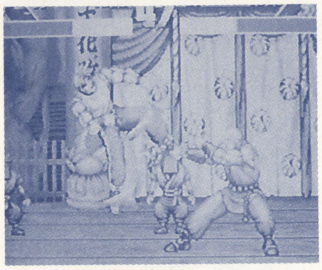
陳・念は豪血寺一族（以下豪血寺）の中では珍しく、強烈な打撃を相手に与えられるキャラクター。比較的ラクに戦っていける。

必殺技チェック

煉獄霊波

巨大なドクロ状に気を練って、それを飛ばす技。気を練る状態から当たり判定があるので、飛び込んできた相手に当たったり、突進してきたトコロに当たってしまう場合がある。

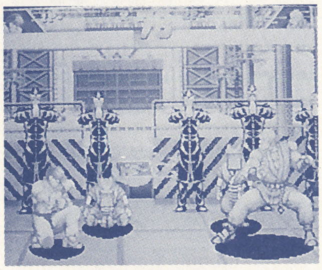
ドクロを撃ってしまうと、若干硬直時間ができる。呪縛符と交互に撃ち出すことができる。



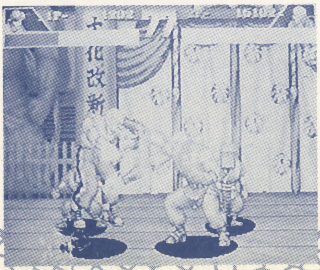
呪縛符

スキの少ない飛び道具。当たると相手は硬直してしまう。相手が硬直したら、連続技、投げ技を入れられる。

ガードされると、ダメージをまったく与えられない。煉獄霊波と交互に撃つと強力!!



烈光拳



コマンド入力式の百烈パンチ。主に、連続技の一部に使う。このゲームにしては、強力なダメージを与えられる。

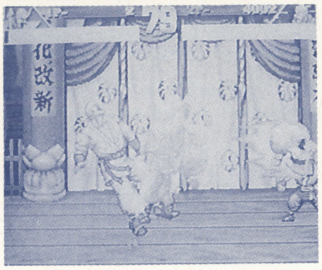
近距離で奇襲で出したり、ガードを誘って、ケズリ技として使う。

閃光烈脚

上昇中に2発、降下中に1発当たる。上昇中の2発は連続して入るが、続けて降下中の1発が入ることはない。

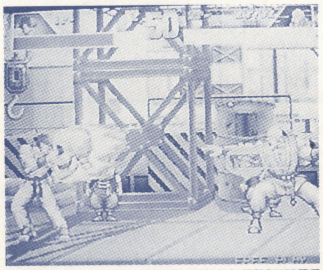
上昇する時は対空技になるし、飛び道具を飛び越して、奇襲技にも使える。ハジに追いつめれば、裏まわりを狙うこともできる。

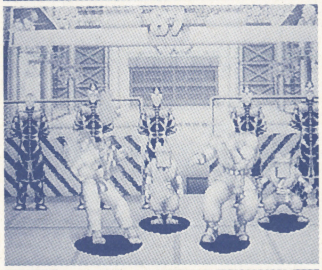
ガードされた場合のスキが大きいので、投げ技をくらう可能性もある。

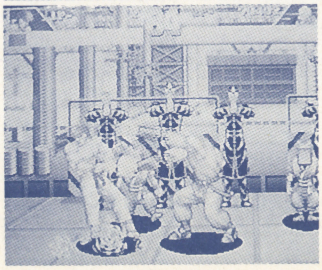


戦法チェック

基本戦法







間合いを離して、呪縛符、煉獄霊波を連発して、相手を牽制する。飛び込んできたら、閃光烈脚など各対空技で落とす。

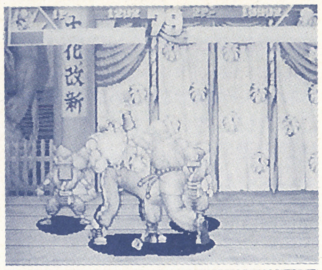
中距離では、リーチの長い立ち大キックで牽制しつつ、キャンセルで飛び道具を出そう。

呪縛符をくらって、硬直するようなら、近づいて連続技、投げ技を入れる。

接近戦

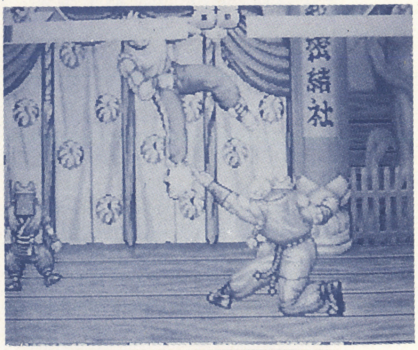
接近戦では、リーチとスピードの良好な立ち大パンチをメインに使う。そのまま、立ち大パンチ烈光拳を使ってもよい。

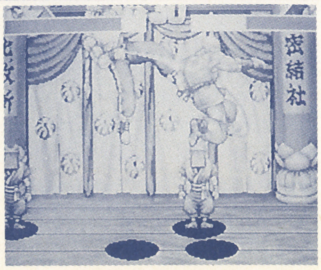
攻め込まれたら、しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→小足払いにつないで間合いを離す。





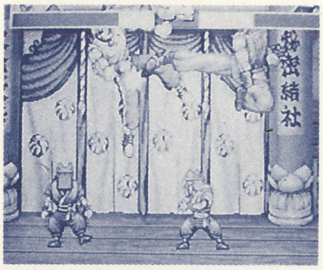
対空技





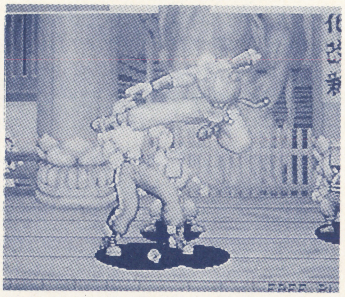
©1993 ATLUS

対空防御があまり強いほうではない。閃光烈脚で落とすのがベスト。間合いに合わせて、しゃがみ大パンチ、垂直ジャンプ大パンチを使いわけて、相手を撃墜しよう。
相手の飛び込みを先読みできれば、煉獄霊波の気を練っているトコロにも当てられる。



飛び込む時…

飛び込む時は、ジャンプ小キックを使う。リーチがあって使いやすい。飛び込んだら、(立ち大パンチ➔ 烈光拳を使おう。



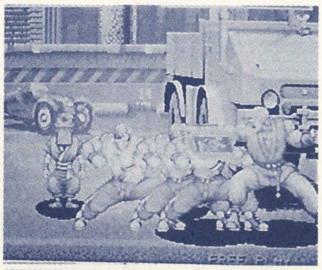
必殺技総動員でCPUに臨め

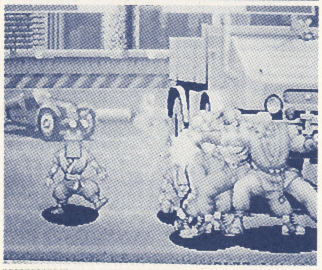
陳・念 キャラクター別対CPU戦攻略法

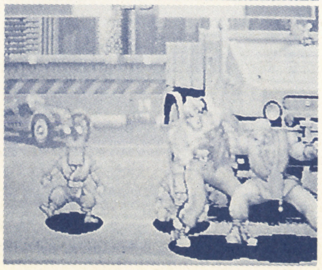
各種必殺技を、各対戦するキャラに合わせて駆使すれば、比較的簡単に勝てるキャラクターだ。

対キース・ウエイン

間合いを離して、呪縛符を出すと、つられてナックル・ボマーで攻めてくるが、お札に当たって硬直してしまう。その硬直に、立ち大パンチ➔烈光拳を入れる。
もし、呪縛符を抜けられたらしっかりガード。その後に、立ち大パンチ➔烈光拳を入れる。
スパイラル・キックを使ってきたら、やっぱりガード。くらっても3発しか当たらず、逆に立ち小パンチを4発ブチ込める。
近よられたら、小足払いで追い払う。飛び込みは立ち大キック(近)、くぐり投げ(遠)で対処。

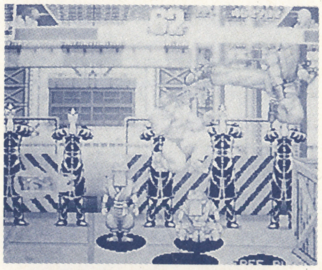






対礼児・大山

間合いを離して、煉獄霊波、呪縛符を交互に連発する。
はじめは撃掌破動波で打ち消したり、ガードしているが、そのうちジレて飛び込んでくるので、前方ジャンプキックで撃ち落とす。
その後は、間合いをとって再びこれを繰り返すのみ。



対豪血寺お種
(バ★ア状態)

とりあえず、画面ハシなどでしゃがみガードで待つ。キックで突っ込んできたら、ガードして投げてしまう。
それで、起き上がりに少し離れて烈光拳を出すと、勝手に当たりにくる。その後は、このパターンを繰り返すだけ!!



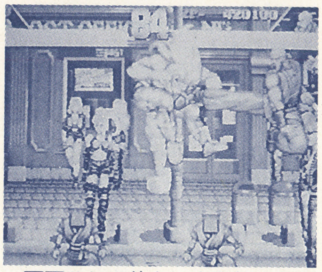




対豪血寺お種
(ピチピチ)

煉獄霊波、呪縛符を撃って、飛び込んできたトコロを立ち大キックで撃ち落とす。

対アンジェラ・ベルテ



画面ハシで待ち、小足払いを連発する。すると、飛び込んでくるので、垂直ジャンプ大パンチ、大キックで撃墜する。
遠くから飛び込む場合は、スマッシュ・キックなので、しっかりガードする。

対破鳥・才蔵

大閃光烈脚を連発するだけで勝てる。何かしようとして、当たってしまうようだ。
画面ハシに追い込んで、起き上がりに烈光拳を重ねると、ほぼ確実にくらってくれる。



対ホワイト・バッファロー

ジャンプ小キックで飛び込み、着地に烈光拳を入れる。この繰り返しだけで勝てる。
ガードされても、ケズリ技になに気にせず、このパターンを続ける。

対アニー・ハミルトン

小足払いを連発して、アニーが飛び込むのを待つ。飛び込んできたら、くぐり投げを入れる。ダメだったら、ガードで耐え忍ぶ。
遠間からスワニー・クラッシュを撃ってくる場合は、とにかくガードして、小足払い連発につなぐ。

対陳・念

強敵! とりあえず、しゃがんで待つ。飛び込んできたら、しゃがみ小パンチで落とす。地上でパンチが当たったら、キャンセル烈光拳を入れる。
画面ハシとハシくらいの間合いが開いたら、煉獄霊波を撃つ。すると、勝手に突っ込んで当たる。
2~3回で突っ込んでこなくなるので、「しゃがんで待つ」からやりなおす。

対豪血寺お梅
(バ♥ア状態)

星流乱舞弾を撃ってきたら、十分引きつけて煉獄霊波を出す。すると、星流乱舞弾を全部打ち消しつつ、ドクロを撃ち出せる。
それで、お梅が飛び込んできたら、前方ジャンプ大キックで撃ち落とそう。
それ以外はしっかりガード。キック、パンチでラッシュをかけてきたら、小足払いで追い払う。



対豪血寺お梅
(ピチピチ)

ピチピチお種と同じように、煉獄霊波、呪縛符を撃って、飛び込んできたトコロを立ち大キックなどで撃ち落とす。

ナックルボマー&お手軽連続技

キース・ウエイン　キャラクター別対CPU戦攻略法

基本的な性能が高いので、比較的簡単なパターンを繰り返すだけで勝てるキャラクターだ!!

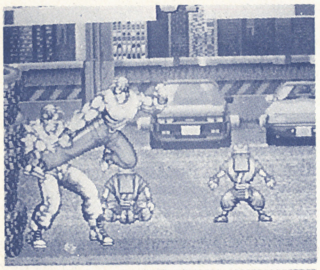
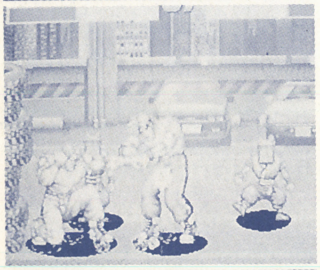
対CPU戦で使える、連続技

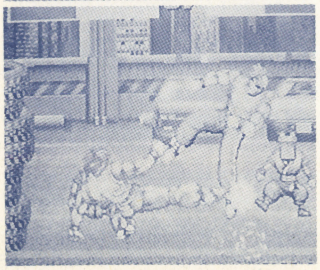
キースの場合、お手軽で強力な連続技がある。しゃがみ小パンチ➔小足払い➔大足払いだ。

対戦するCPUキャラによっては、これを連発しているだけで勝ててしまう。

対 キース・ウエイン

画面ハシで待つ。キースがジャンプキック、スパイラル・キックで攻めてきたら、しゃがみ小パンチ➔小足払い➔大足払いの連続技

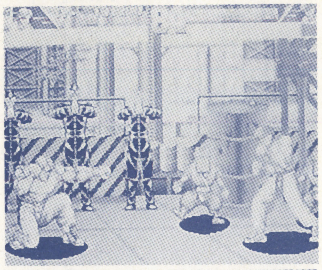
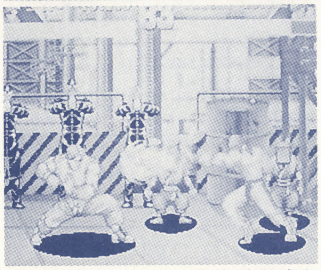


を入れる。

ナックル・ボマーできたら、やっぱりガード。その後に大足払いを入れる。これを繰り返すだけで勝ててしまう。

対 礼児・大山

間合いを離して、しゃがみ小パンチを連打する。

すると、つられて撃掌破動波を撃ってくるので、すかさずナックル・ボマーで突っ込んでいく。これを繰り返すだけで勝てる。

また、大山が転んだら、バックジャンプし（できるだけ間合いを取る）、さらに前方へ２段ジャンプすると、つられて流炎昇を使ってくる（当たらない）ので、大山の着地を狙って投げ技を入れる。

これは、何度か練習して、タイミングなどをつかもう

対 豪血寺お種（バ★ア状態）



しゃがみガードで待つ。小キックで突っ込んできたら、ガードして投げてしまう。天舞脚もガードして投げてしまおう。

それ以外の攻撃はガードで耐える。星流乱舞弾も飛び込んではダメ！　威嚇顔で返される。

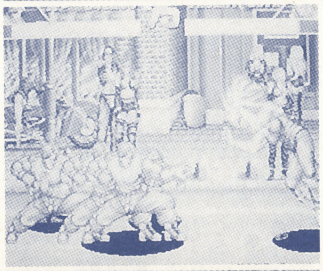
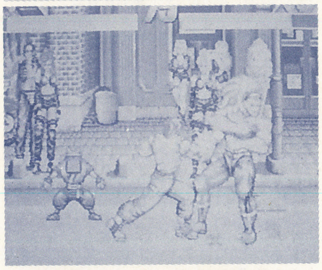
対 豪血寺お種（ピチピチ）

桃恋火を撃ってきたら、ガードかしゃがんでよけて、着地際に大足払いを入れる。

対 アンジェラ・ベルテ

とりあえず、しゃがみガードでアンジェラの攻撃を耐える。そのうちスマッシュ・キックを繰り出してくるので、ガードしてすぐにナックル・ボマーで攻める。

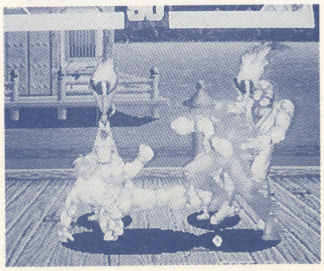
また、スライディングを深めにガードできれば、しゃがみ小パンチからの連続技が入る。

対 破鳥・才蔵

強敵！　少し深めに大足払いを出すだけで勝てる。CPU才蔵は、何かしようとして、この大足払いに当たってしまうようだ。

獄炎昇龍弾は、確実にガード。

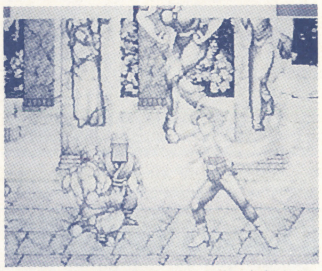


対 ホワイト・バッファロー

大足払いの先を当てるような感じで、攻撃し続けるだけで勝てる。こちらの動きに反応して、当たってしまうようだ。

また、バッファロー・ストームのスキに（足踏みをはじめたら）ジャンプ大キックで飛び込んで、ダメージを与えられる。

対 アニー・ハミルトン



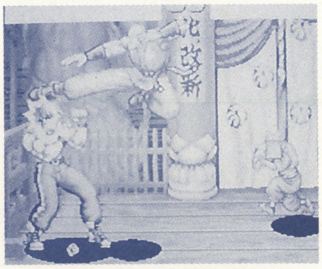
間合いを調整して、先が当たるような感じで、大足払いを連打するだけで勝てる。

やはり、こちらの動きに反応して、何かやろうとするらしい。

対 陳・念

画面ハシで待つ。陳・念がジャンプキックを出してきたら、ガード後、しゃがみ小パンチ→小足払い→大足払いの連続技を入れる。

ダッシュキックをかけてきたら、しゃがみガード後、しゃがみ小パンチからの連続技を入れる。



対 豪血寺お梅（バ♥ア状態）

待つ、とにかく待つ!!　で、お梅がダッシュ（くるりんと前転してくる）してきたトコロのみを狙って投げ技を入れる。小キックの後に、よくダッシュしてくる。

その他は、とにかくガードする。天舞脚はガードして、投げ技を入れよう。

対 豪血寺お梅（ピチピチ）

ピチピチお種と同じように、桃恋火を待って、着地に大足払いを入れる。

※➔は連続技を、➲はその前の技がキャンセルされることをあらわす。

正統派ボクシングゲームの操作系統に変更が！

ベストバウトボクシング

各プレイヤーキャラクターのコンビネーションブロー紹介！

ジャレコ MEGA SYSTEM 32 第一弾 ベスト バウト ボクシングの操作系統に変更が加わり、より操作しやすくなった。

2月号で紹介した、ベスト バウト ボクシング。8方向レバー＆5つボタンが特徴のひとつであったが、今回、操作系統に改良が加えられ、プレイアビリティが向上した!!

操作系統を簡単に…

主な、変更点は、5つボタンが3ボタンへと少なくなった。Aボタンが顔面パンチ、Bボタンがボディブローで、Cボタンがフィニッシュブローだ。

顔面パンチ、ボディブロー のそれぞれに、強・弱の区別があったのだが、それがなくなったのだ。操作性は格段に向上している！

レバー＆ボタンで多彩なパンチ

ボタンとレバーを組み合わせることで、細かく性質の異なったパンチを繰り出せる。

まず、大別すると、顔面パンチとボディブローの2種類のパンチがある。

それが、さらにレバーを入れた方向で変化する。レバーがニュートラルだと、パンチはストレート・ジャブ系。レバーを右か左に入れると、パンチはストレート・フック系。レバーを下に入れると、パンチはアッパー系になるのだ。

コンビネーションブロー＆フィニッシュブロー

コンビネーションブローは、パリングで防御できない、素早い連続パンチ。画面に"COMBINATIONS！" と表示される。操作系の改良にともない、レバーとボタンの組み合わせで出せるようになった。

フィニッシュブローは、2月号で紹介した通り、Cボタンで出すことができる。ボタンを長く押せば押すほど、フィニッシュブローの威力がアップする。

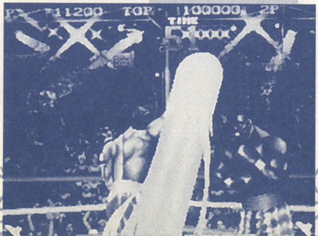
各キャラのブロー

各キャラのコンビネーションブロー、そしてフィニッシュブローを紹介しよう。

■堀内丈二

1. 丈二ワンツー
   レバーⓃ
   Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ
2. 丈二フィニッシュ
   ◀● ●▶ ＋Ⓑ→Ⓒ
3. 丈二スペシャル
   ●▼ ＋Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ

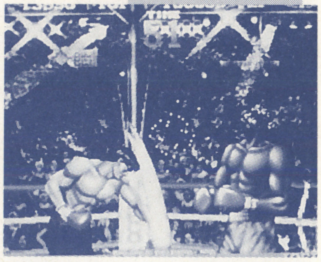
フィニッシュブロー
ガゼルパンチ



■金熙洙

1. ワンツーエルボー
   ◀● ●▶ ＋Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ
2. チョップスペシャル
   ●▼ ＋Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ
3. アッパーフィニッシュ
   ●▼ ＋Ⓑ→Ⓒ
4. ボディフィニッシュ
   ◀● ●▶ ＋Ⓑ→Ⓒ

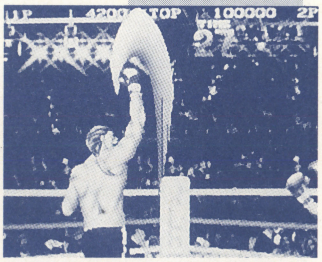
フィニッシュブロー
ダッシュジョルト



■カロルドファースト

1. ショットガン
   レバーⓃ Ⓐ ×8回連打
2. ファーストフィニッシュ
   レバーⓃ Ⓑ ×4回連打
3. アッパーショット
   ●▼ ＋Ⓑ→Ⓒ

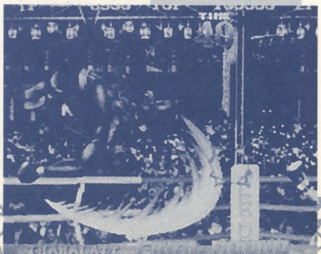
フィニッシュブロー
ファーストショット



■タマトラジップ

1. ワンツーフック
   ◀● ●▶ ＋Ⓑ→Ⓐ
2. タマ フィニッシュ
   レバーⓃ Ⓐ→Ⓒ
3. コンビネーションフック
   ●▼ ＋Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ

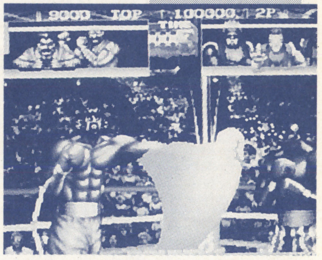
フィニッシュブロー
ジャンピングブロー



■ホセハムディンガー

1. フリッカーフィニッシュ
   ◀● ●▶ ＋Ⓑ→Ⓐ ×3連打
2. ピボットスペシャル
   ◀● ●▶ ＋Ⓐ→Ⓑ ×4連打
3. ホセ フィニッシュ
   ●▼ ＋Ⓑ→Ⓒ
4. バックハンドフィニッシュ
   ●▼ ＋Ⓐ→Ⓒ ×3回連打

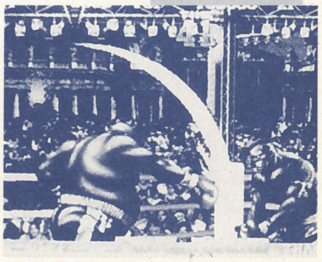
フィニッシュブロー
ソリッドアッパー



■ビフバルグ

1. ビフ スペシャル
   ◀● ●▶ ＋Ⓐ ×4回連打
2. 大回転スペシャル
   レバーⓃ Ⓒ→Ⓐ ×7連打
3. 地獄スペシャル
   レバーⓃ Ⓐ→Ⓑ ×7連打

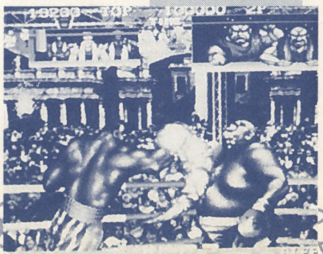
フィニッシュブロー
大回転パンチ



■グルートスミス

1. グレートワンツー
   レバーⓃ
   Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ
2. グレートスペシャル
   ◀● ●▶ ＋Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ
3. グレートフィニッシュ
   ●▼ ＋Ⓑ→Ⓒ

フィニッシュブロー
ファイアースマッシュ



※レバーⓃは、レバー・ニュートラルをあらわす。

※→の順にボタンを押す。

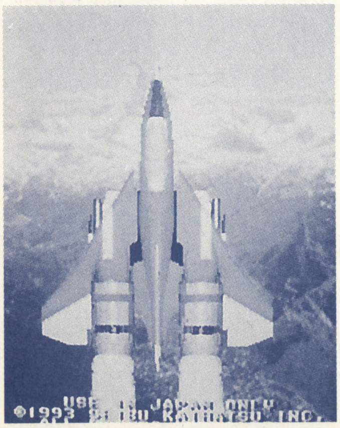
※コマンドはすべて、マイキャラが右向きのときのもの。

敵の戦車の出現ポイントを覚えよう



弾よけが熱すぎる雷電Ⅱのレベル1解説

新兵器を搭載したとはいえ、前作以上に難しい気がする。とにかく油断していると、レベル1からやられてしまう。



レベル1 田園地帯

軽輸送機は早く倒せ

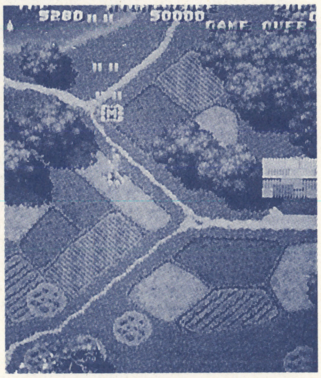
レベル1とはいえ、油断するとやられかねないという難しさの雷電Ⅱ。



スタートしてすぐ、小型戦闘機が3機飛んできて、その後軽輸送機が出現する。

戦車や戦闘機を逃さず倒していれば、それほど攻撃が激しいというわけではないので、確実に倒して行こう。

アイテムキャリーの軽輸送機SVC―10が出現したら、接近して早めに倒し、アイテムを入手。攻撃の激しいときは、そのまま泳がしておくのがよい。

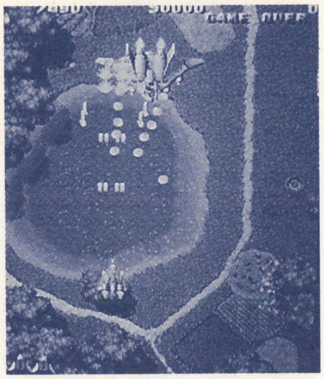


ミサイルアイテム出現。レベル1は破壊力のあるニュークリアでいく。

レベル1は基本的には、赤のバルカン、黄色のニュークリアでいく。ボス戦直前にアイテムが出るが、そこでバルカンから青のレーザーに変えると早く倒せて良いのだが、後のことを考えると、赤のバルカンのままで行きたい。

?激ムズ超ムズ?

戻ってくる中型爆撃機



中型爆撃機は正面ではなく、画面みたいに少しずらすと弾が流れる。

水色の機体をした中型爆撃機はクロスした玉を撃ってくるので、左右どちらかに少しずらしてやると、片寄った玉を撃ってくるので攻撃しやすくなる。

撃ちもらした場合、安心していると、画面下から戻ってくるので油断するな。

敵主力戦車に注意せよ

雷電Ⅱで一番強いのは、ボスよりもなによりも、地上の敵主力戦車ではなかろうか。

とくに、中型の戦闘機を倒すのに気が入り過ぎ、家屋内から出てきた戦車を見逃すと、死につながる恐れがある。

とにかく家屋が見えたら、たいてい一機の戦車が現れると思ってよいだろう。

対空砲と戦車がいっぱい



右の対空砲から倒し、次に左に移動しつつ中型爆撃機と対空砲を撃つ。

でっかいクレーターのちょっと前に、対空砲と戦車、さらには中型爆撃機の3段構えで、プレイヤーを襲うというポイントがある。

まずは画面右の対空砲を壊し、壊したら左に移動。中型爆撃機も破壊できるし、戦車も破壊できる。

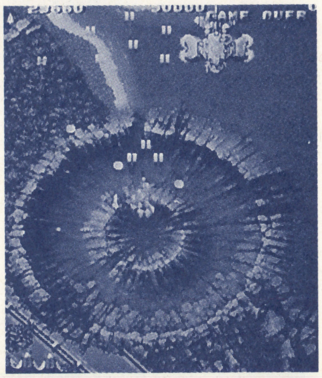
とにかく一度に多くの敵と戦うのは無理があるので、出てきたものから破壊して行こう。

妖精出現

レベル1の中盤、クレーター付近で妖精の出る森がある。

軽輸送機が出てくるので、それを速攻で倒し、画面上部で森に向かって連射。中央の森が光るのでひたすら連射。

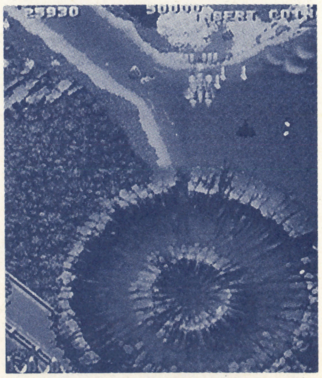
うまくいけば、三連装砲塔戦車が4機出るまえに倒せるが、まあこちらの戦車を倒してから、森に重なり連射するのが無理がなくてよいだろう。



主力戦車を倒した後だと、1回弾を撃たしてから、接近して倒す。

妖精取っても安心するな

妖精を取って、死んだときの保険を手に入れたが、安心してはだめ。妖精入手後に軽輸送機が出て



軽輸送機を倒し、画面の位置で森を攻撃。妖精は必ず入手したい。

倒すとボンバーを置いていく。
このボンバーアイテムに気がいっていると、左の森から出現する戦車を見落とし、落とされる可能性が大きくなる。
先読みで、森の上を飛びまわり戦車を倒してから、ボンバーアイテムは取ろう。

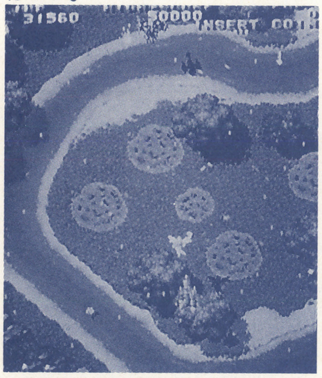
ボス戦前の戦車と戦闘機のラッシュ

レベル1も架橋に入り、もう少しでボスが出てくるところ。
戦闘機もさることながら、地上の赤い屋根、青い屋根、灰色の屋根の家屋から、戦車が出現する。



三連装砲塔戦車が4台出現するので、いったんさがって攻撃を加える。

出現の順番を覚えるのがクリアへの早道なのだが、出てきた戦車を自分なりの動きで倒すのが最初はいい。



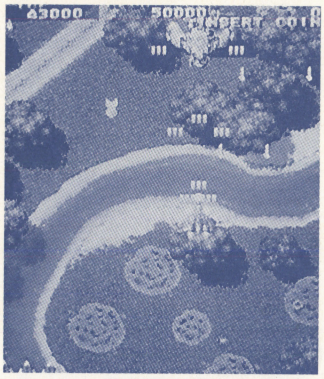
三連装砲塔戦車を破壊し、妖精も出現。妖精をとって先に進め。

そこを越えると、右から1機、左から2機の戦車が登場。倒せばボスが出現するシーンになる。

ボス！ウォーカー出現！

2種類のボス攻略法

レベル1のボスは、ウオーカーと呼ばれるゼルゼレイ・セ・フルとゼルゼレイ・イ・エクの2機。
1匹目のゼルゼレイ・セ・フルは、画面の上部で出てくるのを待つ。出てきて全貌が見えたときに思い切って重なる。



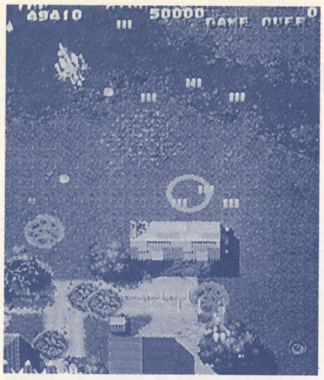
妖精入手後に軽輸送機がまた登場。死んでいなければボンバーアイテムがでる。

重なるタイミングは、相手の4方向弾が2回発射された後がよいだろう。
画面を見てもらえばわかるが、少し上目かなと思う位置がベストポジション。たとえ相手が動いても4方向弾には、絶対当たらないだろう。



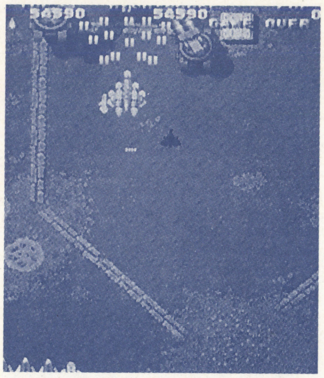
画面の3か所の家屋からはそれぞれ敵主力戦車が出現する。

レーザーならすぐに倒せるが。後のことを考えるとバルカンでないとだめだ。バルカンの場合、連射が足りないと1回だけ、弾をバラマク恐れあり。
そして2機目のゼルゼレイ・イ・エクは1機目に比べると断然堅い。しかも登場するやいなや、前方のプレーヤー機に向かい扇状の弾を出す。
どこで避けるかは、プレイヤー機のいる場所によるが、できれば攻撃の当たるところがよい。
こいつものっかってしまえば楽

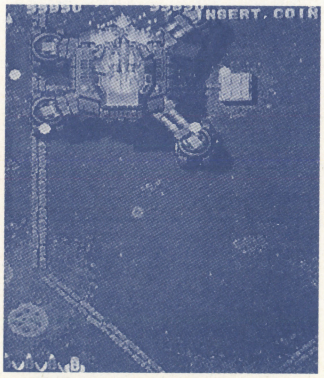


戦闘機への攻撃と戦車への攻撃をうまく振り分け、弾を撃たせるな。

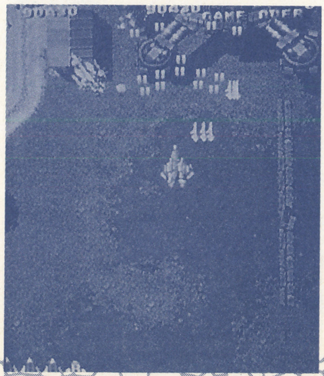
なのだが、タイミングから場所まで難しいのだ。
一応、登場する瞬間にのっかって撃ち続けることもできるがあまりおすすめできない。

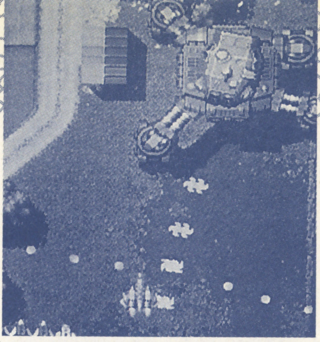


いよいよボス戦。1機目はまず画面の位置あたりで出てくるのを待つ。



4方向に出す弾を2回見たらボスの上にのる。ちょっと上目の方が安全。



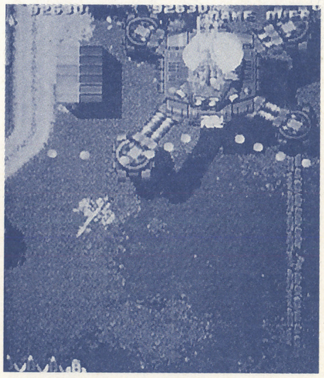


これは、時間はかかるが安全に勝つための方法。敵の弾と弾の間でよける。

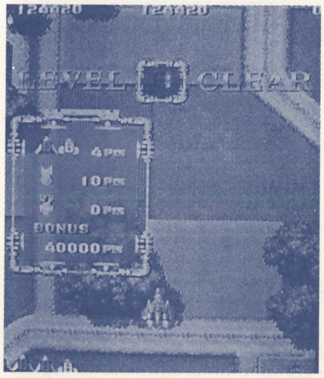
もし、のっかりたいという人は弾を出す黒いところにのっかろう。
ただ、4方向弾を6回出したら扇状のバラマキ弾となるので、そのときは画面下にでもいって避けてから、また、のっかろう。
自信のない人は、ボンバーも使い、ひたすら弾をよけろ。



こっちは難しいが早く倒すことのできるやり方。2機目の出現を待つ。



一瞬の隙をついてのるのだが、かなりタイミング的にシビア。やめた方が。



苦労してやっとレベル1クリア。2面以降はさらに激ムズになる。

円盤投げは基本の修得から始まる

フライングパワーディスク

各国代表の特性を把握すべし

スーパーシュートだけに頼らずに基本的なテクニックを身につければ、さらにゲームが面白くなる。

1レバー2ボタンという簡単な操作系は、実際にプレイしてみないと、その奥の深さがわからないだろう。

勝ち抜くための戦法

フライングパワーディスクで、相手に勝利するために重要なこと、それは相手の正面にディスクを投げないことだ。

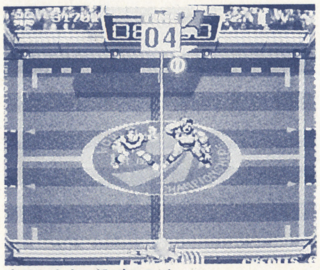


前に出過ぎた相手にもロブ

シュートする時は、必ずレバーを入力してディスクの軌跡を変えること。

相手へのフェイントとしてのロブも有効で、相手が前に出ている時にうまく使うといいだろう。

逆に、こちらからあまり前に出過ぎないこと。特に障害物があるコートの時に気をつけなければならない。



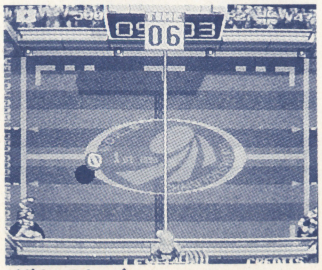
意外な方向に投げるのがコツ

中間位置を基本として、動き回るのがいい。

また、相手にディスクを壁にバウンドされたら、縦座標で合わせようとせずに、横座標で動いて合わせること。

タイプ別の能力差

ビギナー 日本、イギリス



ビギナーのカーブ

2ヵ国に共通する長所は、機動力がかなり高く、カーブもかなり大回りであるといった点。

短所は、ディスクのパワーがなく、相手にディスクを止められやすい点と、スライディングがあまり得意でない点だ。

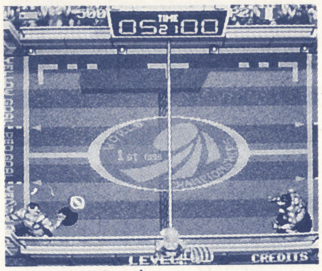
基本的に、フットワークを生かしてディスクを確実にキャッチしつつ、相手の守備範囲外にディスクを投げるといった攻め方が有効だろう。

ミディアム イタリア、スペイン

2ヵ国とも、攻守のバランスがとれているプレイヤー。

スペインのほうが、スライディングは強いが、ディスクのパワーや技術面ではイタリアの方が上。

これらのことを頭に入れて、大まわりなカーブや、スーパーシュートを有効に使っていく攻め方がいいだろう。



ミディアムのカーブ

エキスパート アメリカ、ドイツ

2ヵ国の共通点は、機動力が低いことと、カーブがあまりかからないことだ。

2ヵ国の相違点は、ドイツはスライディングの能力がかなり高く、アメリカはディスクのパワーが、全キャラ中で一番あるといったところだ。

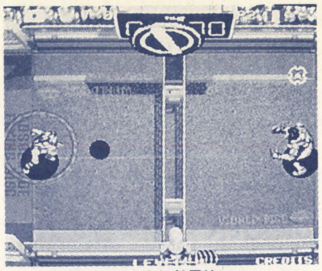
いずれにせよ、パワー主体の戦いになることは間違いないだろう。

得点のための有効手段

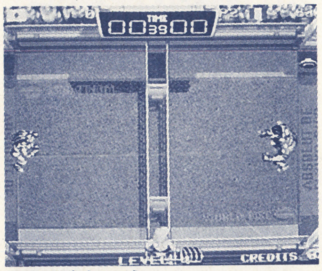
CPUキャラは、前半戦では割と翻弄しやすいが、後半戦ではこちらからの攻撃に対して確実に反応してきて、なかなか得点を取ることが難しくなる。

得点を取るためには、最初に述べた基本戦法をしっかりと身につけ、スーパーシュートに頼り過ぎないこと。

意外に有効なのがウイルスピン



ウィルスピンシュートは効果的に



相手の死角をつこう

シュート。積極的に活用しよう。

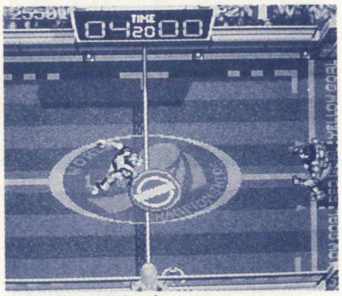
また、対戦時に自分と相手が同じ壁づたいにいる場合、逆の壁に向かってディスクを投げずに、自分側の壁に向かってディスクを投げれば、相手を翻弄しやすい。

覚えておいて損のないテクニックだろう。

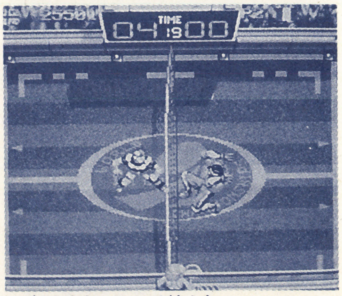
テクニックについて色々と述べてきたが、やはりプレイを重ねて身につけるのが一番だ。

全てのゲームに言えることだが、頭の中ではわかっていても、いざプレイしてみると、なかなかうまくいかないことが多いものである。

頭で覚えるのも重要だが、体で覚えることもまた大切なのである。



後ろにさがり過ぎもダメ



ロブされたらフォローがきかない

読者参加だぜい　情報がめいっぱい



すくらんぶる情報局

世界最高賞金総額　SNKネオジオカップ　プロボウリングトーナメント'94発表



㈳日本ボウリング協会は、ビデオゲームのハード、ソフトメーカーとして躍進しているエス・エヌ・ケイの協賛を受け、史上初のプロゴルフ賞金総額に匹敵する「SNKネオジオカップ　プロボウリング トーナメント'94」を来る4月13日から16日の4日間、大阪市・ボウルメート京橋で開催する。同大会は、賞金総額4,300万円、優勝賞金1,000万円を賭けて、西条正明、矢島純一、塚原次雄を始めとする日本を代表する実力プロボウラー288名が競いあう、白熱したゲーム展開が予想される。

競技方法は予選288名による18ゲームトータル、準決勝72名による9ゲームトータル、準決勝16名によるラウンドロビン(総あたり)方式で進められ、テレビ決勝戦が、5名で下位からの勝ち上がりによるステップラダー方式で行なわれる。最終戦で300点取得すると総賞金額は合わせて1,600万円となる。

なお、決勝戦は4月下旬関西テレビで放送を予定している。

今年秋には、女子プロボウラーのビックな大会も控え、全国のボウリング場には、ゲーム機が設置されていることから、同協会では、ボウリングファン以外の客層も取り込もうという狙い。

SFファンタジー・アドベンチャー・ワールド「ヤマトタケル」

日本最古の歴史書「古事記」に登場する英雄“ヤマトタケル”を主人公に、映画、テレビ、スーパーファミコン用RPGゲーム、そしてコミック('93年11月より小学館・「コロコロコミック」掲載中の「ヤマトタケル」)のメディアが結集し、一大プロジェクトを結成した。

同プロジェクトは、「古事記」ヤマトタケルを下敷きに、各メディアが内容を変え、制作、売り上げを競い合い、宣伝効果を高めようというもの。映画は東宝が製作(7月9日公開)、アニメはTBSが初のアニメ製作で放映する(4月スタート)。また、PRGは東宝映像事業部が、製作する。



各メディア競合して作品を披露

ゲームの他、マーチャンダイジングの展開は、玩具、食品、アパレル、流通などファミーリをもエンドユーザーに取り込んでいく。

登場する怪物のキャラクターを史実から開放し、各メディアが自由な発想の下に現代によみがえらせ、光を求めて愛と冒険に満ちた超事空SFファンタジー・アドベンチャー・ワールドを創造する。

映画「ヤマトタケル」は、「ゴジラ対メカゴジラ」などを大ヒットさせた大河原孝夫監督、川北紘一特殊技術監督、脚本は三村渉が担当し、CG，モルフィングなどの最新特撮技術を駆使した映像が楽しめる。

主人公のヤマトタケルに高嶋政宏、オトダチバナに沢口靖子、他磨赤児、宮本信子らが出演。良質な日本発の娯楽映画が期待できそうだ。

CSG新作発表会

福岡を皮切りに全国4ヶ所で開催！



今年で7周年目を迎えるCSG(コンシューマ・ソフト・グループ)は、「第14回CSG新作発表会」を大阪(3月21日／マイドーム大阪)、名古屋(3月26日／名古屋国際会議場)、東京(3月30日／池袋サンシャインシティ)で開催する。

今、ビデオゲームで話題にもなっている新ハード対応のゲーム・ソフトのタイトルも出展される予定でもあり、昨年秋にも増して活況が予想される。



GAMADELIC初ライブ
原宿・ルイードを超満員に！

データイーストのサウンドチームGAMADELICの初のソロライブが、2月5日、ライブハウス・原宿ルイードで開催された。
　ゲームサウンド・メーカーとして、すでに、8作のCDが発売され、1月21日、待望の初のベストアルバム「DELICIOUS SELECTION」もScitron & Art／ポニーキャニオンからリリースしている。
　ライブ会場は、高校生・大学生ファンで埋め尽くされ、超大入り満員となった。ペンライトを持ち、全身で音楽を感じ取ろうとする熱気で、会場は、一段と盛り上がりをみせ、GAMADELICの初ソロライブは大成功に終った。
　入場者へのプレゼント抽選会もあり、楽しいトークを交えながら、「ライブによく出る英単語」と称して、ライブで使用頻度の高い英単語の解説にも余念がなかった。

エメドラスタッフ座談会

1月29、30日、秋葉原にあるLAOXザ・コンピュータ館6Fイベント会場において、1月28日に発売されたばかりのPCエンジンSCD-ROM専用ソフト「エメラルドドラゴン」発売を記念して、原作・脚本の飯淳や原画・美術監督の木村明広などが出席しての、制作スタッフによる座談会が催された。
　家庭用ゲーム機への移植は不可能に近いとされていた作品だけに、ファンにとっては朗報だった。
　座談会では、キャラクターの設定やパソコン版との相違点に対する質問が多かった。
　座談会の最後には、制作者たちからの特別プレゼントが、抽選で配られ、2日間のイベントは大成功に終った。



3月から8月までの6ヵ月間の期間中に、ハドソンのゲームソフト「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説スペシャル」のうち、いずれか2点を購入すると、各作品の登場キャラクター全39人の中から、好きなテレホンカードがもれなく当たる。また、ソフト4点購入すればテレカ2枚が当たる。
　応募方法は、ソフトに付いているマニュアル中の半券を、同封されたハガキに貼り、希望するキャ

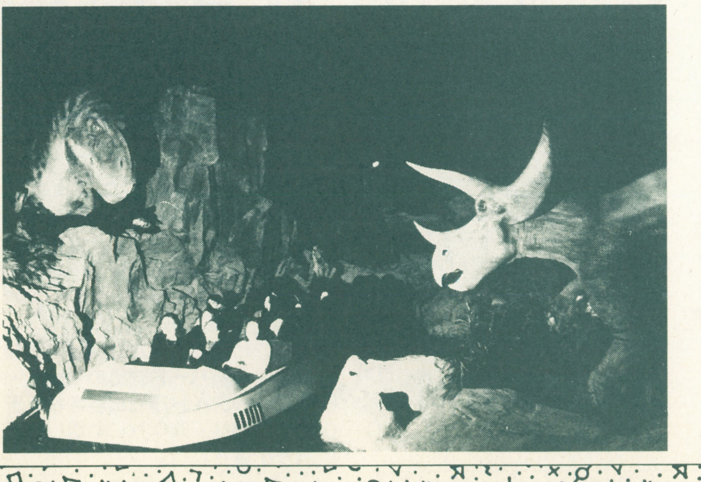
とみんワールド'94

「東京の未来」をテーマに、最新のCGやVR、世界最大の3Dステレオグラムなど、最先端の技術を各所に盛り込みつつ、都庁全体を巨大なミステリー空間に見立てたイベント「とみんワールド'94」が94年3月15日㈫～31日㈭の間、東京都庁内、都政情報センター、都民広場で開催される。
　会場は、未来都市をテーマにしたVRリアリティによる「未来都市体験ミステリー」やCGキャラの出題する謎を解きつつ都庁内をまわる「大江戸7つのミステリーツアー」を始めとした様々な空間を楽しむという内容。
問合せ／東京都　都政情報センター管理部　☎03-5388-2265

ユニバーサルスタジオMCA '99年春大阪にオープン

米国で人気の高い「ユニバーサルスタジオ」の、大阪進出が決定した。
　同スタジオは、米国MCA社がメインで出資、運営されており、現在、フロリダとハリウッドでオープン。両スタジオ合わせて、年間1,200万人の来場者が訪れる実績を誇る。
　MCA社の映画ヒット作を中心に、トリック撮影シーンを再現。スタントマンを使ったライブショーや、入園者参加型イベントとして、セットデザイン、コスチューム選び、編集、音響効果など映画作りを楽しむことができる。
　今回の「ユニバーサルスタジオ」の建設は、米国以外では、世界で初めて。建設が決定した此花区西部臨海地域は、阪神高速道路・湾岸線とJR桜島線が通り、安治川に面したウォーターフロントに面するケーションは'99年春オープンに向けて、初年度約800万人の来場者が見込まれている。

カプコンは、サウンド・シリーズ第3弾として《ロックマンX》のCDを3月9日から発売する。ファミコン、ゲームボーイソフトとして、すでに11作が大ヒットしている同シリーズをCD化したもの。このアルバムは、ゲーム《ロックマンX》のゲーム中に使用されている楽曲をモチーフに、従来のゲームCD、イメージアルバムとは全く違った角度からアプローチ、ゲームミュージックの限界に挑戦した。
　アレンジは、若干23歳ながら松岡直也グループなどで活躍中のキーボーディスト、大坪稔明が担当。カプコンのレディースバンド〝アルフライラのメンバーと共に良質なインストルメンタル・ミュージック〟を完成した。ゲームファンはもちろん、音楽ファンにも必聴の一枚。
　また、ゲーム開発日誌、サウンド・プロダクションノートなども収録されている。



ユネスコ村大恐竜探検館
冒険4億年。動く恐竜250体

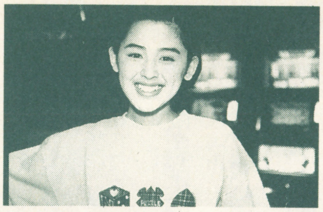
昭和26年開園以来、オランダ風車で親しまれてきたユネスコ村（埼玉県所沢市、西武鉄道経営）は、'93年12月、恐竜ブームを反映してユネスコ村「大恐竜探検館」として生まれ変った。
　8,446㎡の広大な館内には、250体の恐竜をコンピューターで制御。22mのアパトサウルスが迫る。
　まず、「プレビューシアター」で、宇宙や地球の誕生を映像鑑賞。その後、ボートに乗って恐竜たちの住む太古の世界を探検する。
　館内は、七つのゾーンに分かれ、恐竜の誕生から絶滅までを時代を追って探検できる。他に、本物の恐竜の骨格や、化石が展示されている「化石展示コーナー」も設置され、高い学術性に裏付けられた科学博物館となっている。
　今春には、スイス・インタミン社製の「メリーゴーランド」と、フロア面積1,000㎡に及ぶ、大型ゲーム場「アミューズメントセンター」がオープン予定。

"絶対もらえるプレゼント"に登場キャラのテレカ全員に！



ラターと住所、氏名、年齢を記入し、商品の返送用切手を貼って送ること。
　毎月20日締め切りで、1ヵ月毎に事務局より商品が発送される。

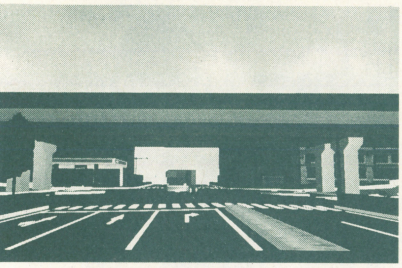
今月のGALDATA



星野美果クン（オスカー）

本名／星野朋美　1975年7月12日生まれ。蟹座の18才。
　第3回国民的美少女コンテスト演技部門賞の受賞を初めとして、テレビ朝日系列「女子校生まるごと大授業」や日本テレビ系列「電脳底抜け脱線ゲーム」などに出演していた女の子だ。
『あくまでも理想を高く持って夢を捨てないこと。そうすれば、やや遅めではありますが、必ずステキな人との出会いがやってきます。
　結婚も、あせらないほうが吉』と、ラブ・フォーチュン（アイレム）はズバリ美果クンの恋愛・結婚運を占ってます。

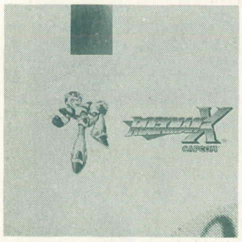
都庁で謎の体験を
春休みのイベントに参加



伝言VAN CARD!!
ナンパ、不倫、サークル
なんでも伝言OK！

ミサワエンターテインメントでは、ナンパ、不倫などの色事からサークル活動などのまじめな伝言の交換を電話回線を使用して、コミニュケートできる「伝言VAN CARD」を1月より発売した。
　同カードは、全国にあるコンピューターセンターに電話でアクセスして、暗証番号をプッシュするだけで、簡単に伝言を録音したり聞いたりできる優れもの。
　カードの種類は、20回と150回使用可能なもの、また、東大名誉教授・竹内均先生の《大物を育てる話》を聞くことができるユニークな「竹内均カード」が用意されている。
　全国の有名有名デパート、コンビニエンスストア、文具点で取り扱う。

ロックマンX CD登場



GAME SOFT RANKING

（1/1～1/31）　協力/ソフトプラザ遊基（八王子☎0426-62-6515）
ネオランド熊谷店（熊谷市☎0485-22-8546）
国分興業（台東区☎03-3839-9080）
順位は、協力各店舗1ヶ月間の売り上げ本数を集計し、編集部でランクづけしたものです。

SFC Best10　スーパーファミコン

1	ファイヤーエムブレム 紋章の謎
2	ドラゴンボールZ 超武闘伝2
3	ロマンシング・サ・ガ2
4	魔神転生
5	バスタード!! 暗黒の破壊神
6	餓狼伝説2
7	がんばれゴエモン2
8	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
9	信長の野望　覇王伝
10	新・桃太郎伝説

FC Best5　ファミコン

1	ロックマン6
2	熱血ストリートバスケ
3	ファミスタ'94
4	星のカービィ
5	くにおくんの熱血サッカーリーグ

PC Best5　PCエンジン

1	エメラルドドラゴン
2	イースⅣ
3	フォーメーションサッカーオンJリーグ
4	機装ルーガ
5	スーパーリアル麻雀PⅣカスタム

MD Best5　メガドライブ

1	龍虎の拳
2	Jリーグプロストライカー完全版
3	ファンタシースターⅣ
4	夢見館の物語
5	シャイニング・フォースⅡ

NEO・GEO　ネオジオ

1	餓狼伝説SPECIAL
2	サムライスピリッツ
3	ワールドヒーローズ2
4	餓狼伝説2
5	ワールドヒーローズ

Let It Beat Japan Best 10

1月30日付週間ベストテン発表

ALBUM・CD

1	Super Balance	KATSUMI
2	十七歳の地図	尾崎豊
3	CLOUDY HEART	吉川晃司
4	ULTLA POP 1	山下久美子
5	SUCCESS STORY	広瀬香美
6	Water Dance	宇都宮隆
7	Very Best Of UNICORN	UNICORN
8	Sweet	SCANCH
9	太陽が見てるから	橘いずみ
10	MAGIC	Dreams Come true

SINGL・CD

1	OH MY LITTLE GIRL	尾崎豊
2	ロマンスの神様	広瀬香美
3	夢を見たいから	access
4	ラストソング	吉岡秀隆
5	WINTER SONG	Dreams Come true
6	白いGraduation	大黒摩季
7	CROSS ROAD	Mr.Children
8	ロード第2章	THE虎舞竜
9	WHAT YOU WANT	CORNERIOUS
10	DICE	hide

データ提供・千葉テレビ放送のナマ番組／レット・イット・ビート・ジャパン　（毎週金曜日19:00～19:45）毎月第2週には本誌のあやしー快人M・アラブが出演。

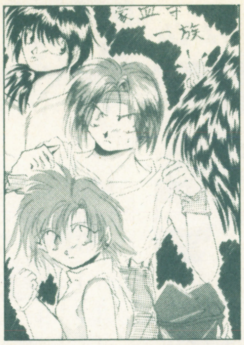
コアなゲーマーを熱くした SEGA発ゲーマーズナイト
VIRTUA FIGHITER CD・ビデオ発売記念

「VIRTUA　FIGHTER」のCD（1月19日）、ビデオ（2月23日）の発売を記念して、1月13日、西麻布クラブYELLOWで開催された。
ショーの構成は、今回のCD、ビデオのプロモーションを兼ねて、SEGAの開発チームから誕生したバンドB・UNIVERSE（前SSTバンド）のライブ、開催。曲に乗せてSEGAの最新鋭インタラクティブCG映像がふんだんに使用された。
　また、ゲームミュージックをダンスミュージックにリミックスして発表。ゲームをコアなファンのみならず、他の客層も取り込んでいく模様。
　他、服飾専門学校の生徒製作による、ゲームキャラクターをモチーフにしたファッション・ショーなどや、SEGAが開発した画期的なアーケードゲーム「バーチャファイター」を、3Dポリゴン画面の特性を生かし、入場者のバトル参加が実現。ホットなゲーマーズナイトだった。

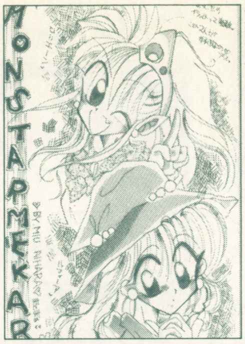
今月のキング♡



兵庫県／PN：登別カルルス



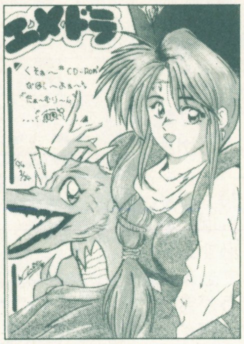
東京都／PN：楠原玲市



大阪府／PN：相原みう



広島県／PN：ロッキマン



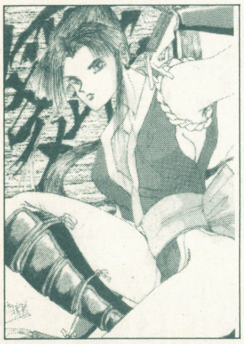
鹿児島県／PN：ていあな



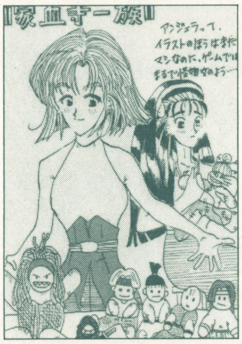
北海道／PN：清水わた子



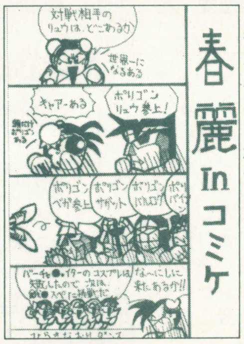
静岡県／PN：アレフ助久保



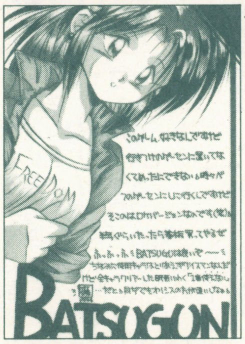
三重県／PN：朧雅鷹



神奈川県／PN：ぷーたろう



京都府／PN：ねざとろ



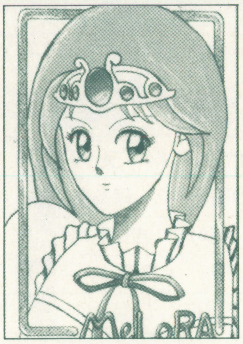
福岡県／PN：しのはらかずとし



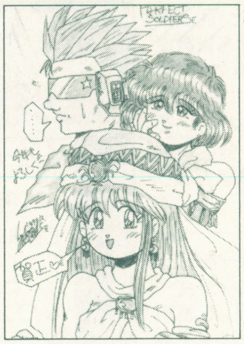
京都府／PN：橘 葉月



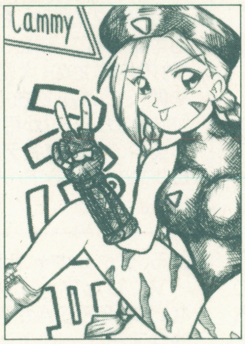
熊本県／PN：伸童竜



福井県／PN：天空龍駆



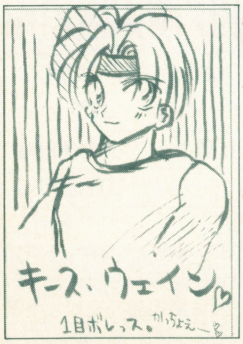
北海道／PN：えいるていあすなろ



香川県／PN：SHAKA



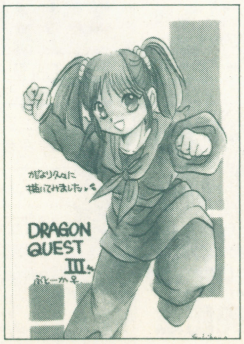
福岡県／PN：みたらいかずみ



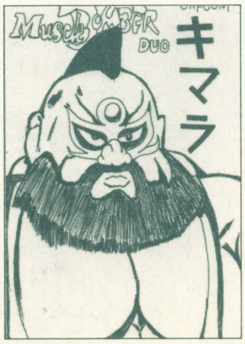
広島県／PN：あいのししゃ



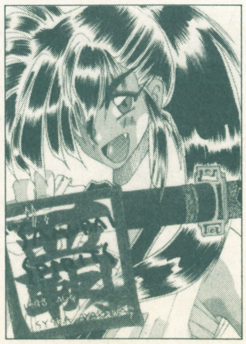
東京都／PN：フレディ・K



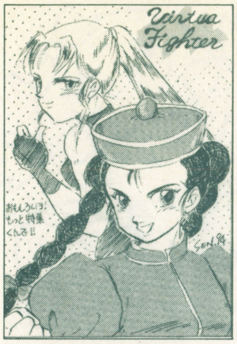
東京都／PN：汐浜りゅうら



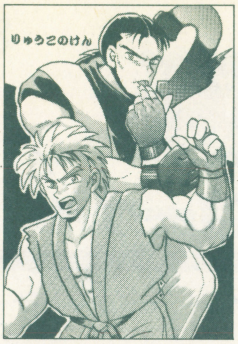
滋賀県／PN：グレートブレネー



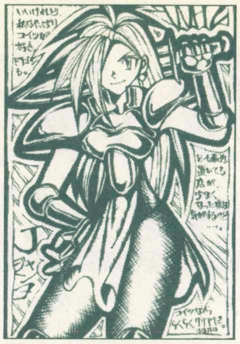
千葉県／PN：C-STYLE



静岡県／PN：せんのすけ

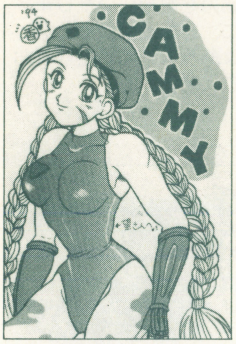


北海道／PN：西る一丸

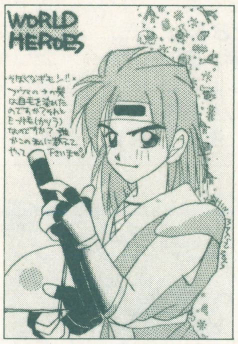

徳島県／PN：けもの



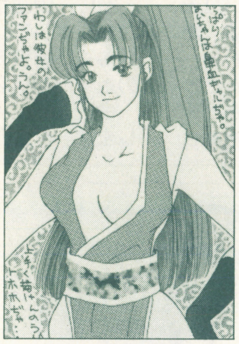
千葉県／PN：H-P

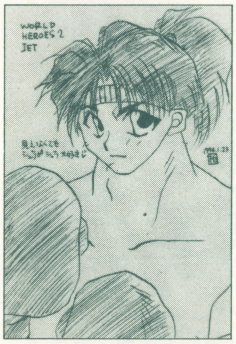


神奈川県／PN：香塚まい



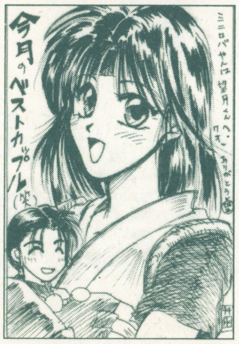
三重県／PN：松乃屋新


岐阜県／PN：甘いぞ団子



群馬県／PN：柏木真央


東京都／PN：飛鳥奈々緒



埼玉県／PN：水無月 昇



岡山県／PN：いも虫 いも虫



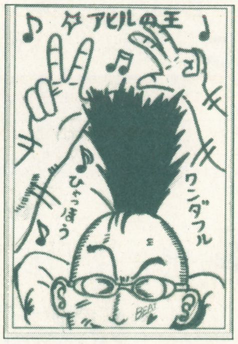
兵庫県／PN：ガルフォード♡ナコルル命



香川県／PN：ヒロミ



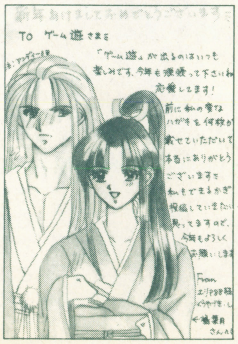
千葉県／PN：原本梨奈



静岡県／PN：トリプル烈風拳



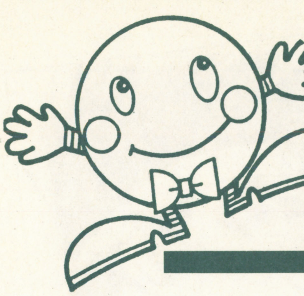
大分県／PN：NIK。


群馬県／PN：空谷月 真

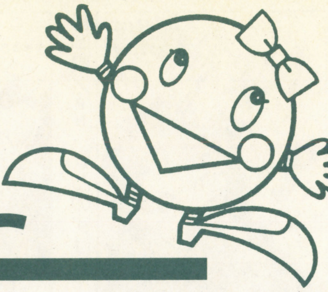


東京都／PN：極楽鳩

1か月のごぶさたでやんした！ え〜っ、遊展のレイアウトをこのように大幅変更してみましたが、いかがでしょうか？
よりたくさんのイラストを掲載できるんじゃあなかろうかと、このような形に…。まあ、いろいろと、ご意見お待ちしております!!
それから、「今月の…」のお題目イラストを募集します！ 6月号掲載テーマは、春麗、ロバート、それにカルノフ（あうっ！）です。たくさん送ってくださいね!!



読者の英断
ヒゲ編と読者がつくるコーナー



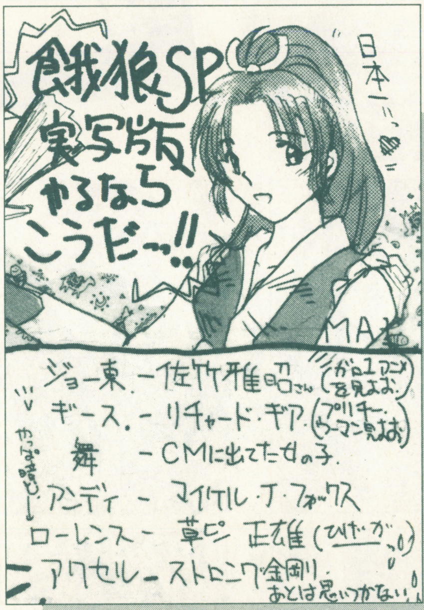
え〜っ、マッディ・アラブ（以下M）です。だんだん暖かくなって、すごしやすくなってまいりました。花粉症の私にとっては、たいへんキビシ季節なのですが…。

受験生のみなさんも、なんとか一段落ついたころではないかと思います。見事、志望校に合格なさった方も、残念ながら…、という方も、ご苦労さまでした。

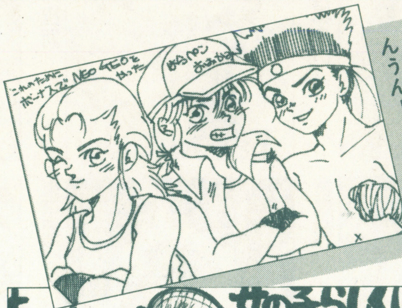
時に、今回からヒゲ編に、なりかわりまして、私とS本（以下S）さんが「読者の英断」のコーナーの担当とあいなりました。

今後とも、よろしくお願いいたします。一生懸命、おもしろいコーナーになるようにと精進いたします。読者のみなさんも、今まで以上のご協力をお願いいたします。

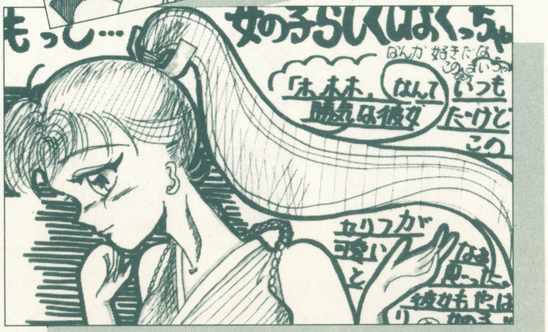
ちなみに、ヒゲ編はいなくなったワケではありません。生きておりますので、ご安心を!!



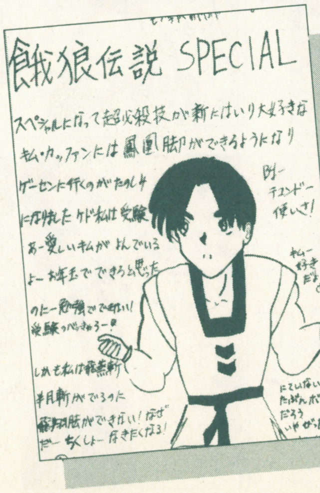
京都府／PN：ぷぴいぷ
ギースはやっぱり、「ごんぶと」のスチーブン・セガール！　烈風拳だ!!



神奈川県／PN：少佐
わかるぞ！　その気持ち、その気持ち！　うんうん！



東京都／PN：まっちゃん
S本：あれだけ、暴れまわって、女の子らしく…？
M：そこが、カワイイところでせう!!



茨城県／PN：テコンドー使い
S：このあいだ、キムを使ったら、けっこう勝ち進めてねぇ。
M：キムが強いんですよ！　キムが!!

ナコルルでちょっと華麗でちょっぴり卑怯な戦法があります。

CPU戦、王虎です。彼がこちらへ向かって歩いてくるときに（立ち止まったり、ダッシュしているとダメ）レラ・ムツベをガードさせてみましょう。

すると、ナコルルが通り過ぎていった後に「でや〜っ！」とばかりに彼は、気功旋風斬を出すのですが、ナコルルはそこにはいない。

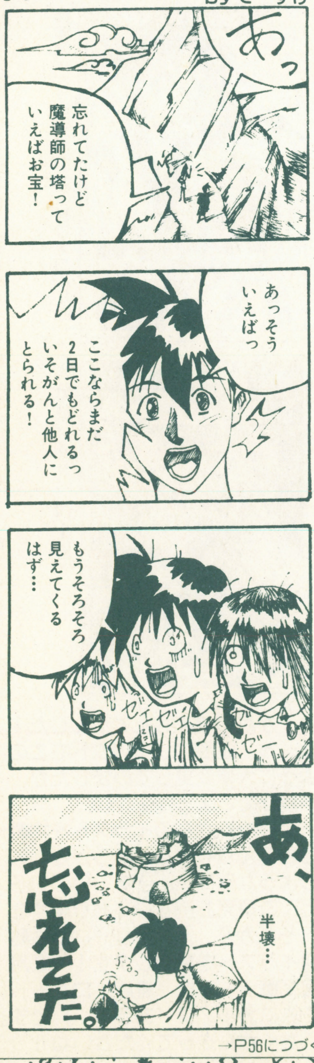
後は近よって降下中（といっても、多くは小の旋風斬なので跳んではいないのだが）の彼をつかんで投げるなり、大斬り（天地連撃とかいうケサに降りぬくあれ）で2段を狙うなりどうぞ。

三重県／PN：氷風羅依

M：早速、S本さんが試しているようですが、いかがなものでしょうか!?
S：くぅぬぅ〜っ!!
M：苦戦しているようですが、我が編集部のわでーんとダウザーKがこの戦法を使いこなしていましたので、なかなか使える技なのでしょう。
S：オレは使えんぞー!
M：S本さんがヘタなだけでしょう！
S：うっおーっ！　オレのナコルルが〜っ!負けてしまった！

戦士 魔夢トンの冒険

1.　byでーすけ



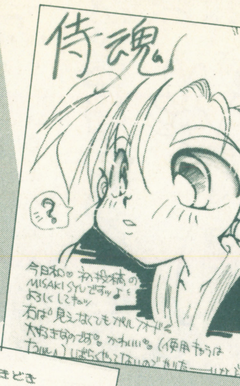
→P56につづく



埼玉県／PN：鴻田杜明
M：あの、何だかキメ・ポーズがアヤシイおやじ殿ですね！



大阪府／PN：ちるちるみちる
M：すでに常連への道が…



神奈川県／PN：咬鯉雅藍
M：PN、なんて読むんですか？



東京都／PN：神崎あきら
S：見た、アニメ版龍虎？
M：Sさんと、仕事してましたね！



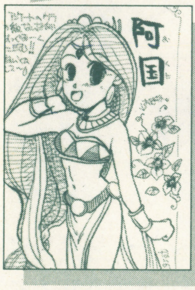
福島県／PN：みうらゑゐじ



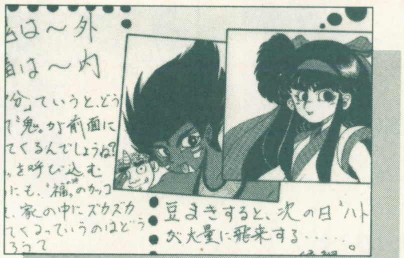
大阪府／PN：大月　舞
S：つい、ガードしようとして、バック転しちゃう！



埼玉県／PN：森村そよぎ
S：がんばっていただきたいものよのう。



東京都／PN：南野小茶



京都府／PN：にみさきしゅう
M：な、なぜ、ナコルル使い？

愛の御言葉

リアルインター近藤

最近めっきり寒くなって体調を崩したなどよく聞きますが、みなさんいかがお過ごしでしょうか。私は仕事柄体が資本ですので強健でゆこうと日々努力しております。みんなもウインタースポーツで体を鍛えてみてはいかが？

どこにもいけない状態を何とか打開したいと思う今日このごろ（笠）

Ya！魔王

我輩は最近の政治を見ていて思うのだが、政権を取るまでは市民のような顔をして、いざ大臣にでもなろうものなら、威張りくさる。まるで狂犬のような発言をする人までいる始末だが、これが本当の「強権病」（?）てなもんや三度笠。ちょいと強引ですが、氏のインテリ度がわかるような気が…。

日本テレネット鈴木

むかーし、Y君の家にそれは、それは可愛いシロという犬がおったとさ、ある日突然、シロは狂犬病にかかってしまったそーな、シロに噛まれたY君は、凶暴化してしまい病院に運ばれたとさ。くわばら、くわばら。（実話です）

緋王伝のカラオケモードは最高ですよ。毎日歌ってます。（かさかさ）

セタ　石山

「今日け？　ん？」最近とみに、今日中にお返事とか、今日中に資料下さいっていうお願いが多くないですか？　上下で書いている広報さんもそう思うでしょ。ってそれは共感か…もう慣れっ子だからいいんだけどね…シクシク。

ゴメンなさ～い…反省します～ぅ、お姉さま～っ（大ボケのわで～ん）

日本物産　小林

ここ数年、狂犬病という言葉を聞かなくなった。これは本当に実話になりますが、狂犬病というのは人間にもかかる病気なのです。水を見ると大変苦しむという怖い話ですが、現代では医学が進んでいるのでほとんど安心できます。昔、私も犬に噛まれたせいか、今だにカナヅチです（笑…わで～ん）

編集部から一つの「ことば」を提示し、メーカーの方にその「ことば」を使った短いフリートークをしていただくという、「愛の御言葉」コーナー。

今月の御言葉、お題目は「きょうけん」でした。「きょうけん」というと、野球好きなら「強肩」が、頭にうかぶトコロでしょうか。

意外と、多かったのが「狂犬」ということばですね。過去にお犬さまと何かあったのでしょうか？

さて、来月のお題目は「きょうこう」です。

今月も原稿を書いていただいたメーカーのみなさま、誠にありがとうございました。

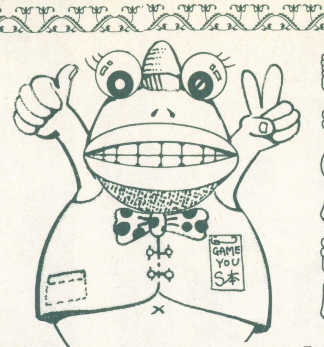
それから、読者のみなさんからもお題目を広く募りたいと思います。よろしくお願いいたします。

レイ・フォース

「きょうけん」、これは「強剣」。つまり、惑星をも両断する最強の剣「スターブレイカー」のことです。と言うことで2月10日に発売になりました「スターブレイカー」はSCDのスペースファンタジーRPG！ゼッタイ面白いから是非プレイしてね

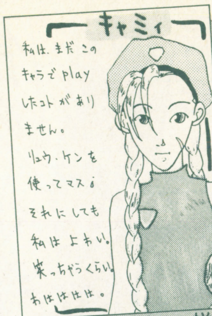
強引にこじつけ宣伝するとはおそれいりやしたー。（かさかさ）

読者の小部屋

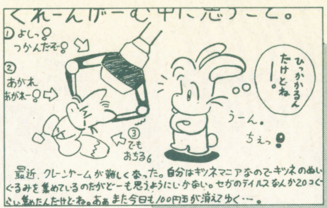


6月号テーマ「初恋」です

4月号に「節分」なんてテーマを出したため、ヒゲ編から大目玉をくらってしまいました。ゴメンなさい（担当：わで～ん）



福井県／PN：祥雲勝士



大分県／PN：ふうじろう
S：ティルスを譲ってくだされ～っ!



福島県／PN：ルーペ
S：覇王丸は、マジで強いからなぁ。
M：私は、半蔵のほうが強いと思ってますが…。

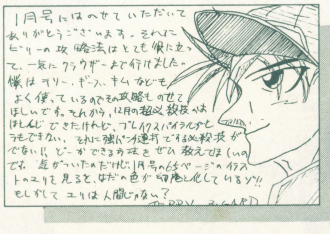
戦士魔夢トンの冒険 2.

byでーすけ

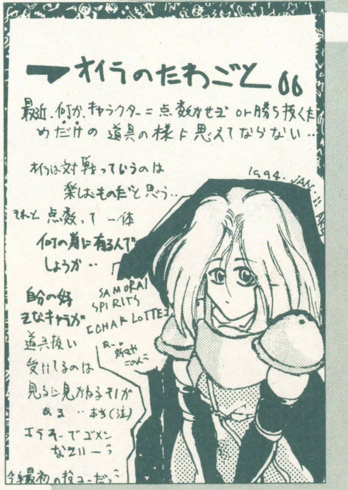




兵庫県／PN：素鳴
S：強力にシャレになってませんね～っ。
M：時期が時期だしね。ともかくがんばって!!



埼玉県／PN：マツチョなジジイ



岐阜県／PN：あかつきむせん
S：「たわごと」ではないと思うよ。
M：でも、ゲーム性とか考えると、…ねぇ。

遊び人金さんが 庶民のお悩み引き受け

彼がゲーム好きで、私のほうを振り向いてくれません。彼のマンションに行ったときも、ストⅡをやっただけで帰ってきました（期待してたのにぃ…)。どうしたら彼の気を引くことができるでしょうか。

世田谷区／PN：ヒロシ命っ子

うん、うん、うん…、そうけぇそうけぇ。ゲームが好きな彼だってねぇ。振り向かせるにはてぃへんかもしれねぇぜぇ。

ねぇ頭でちょいとばかし考えてみたが、なかなかいい案が浮かばねぇなぁ。まず、大事なのは、2人だけの楽しい時間、大切な時間をつくること。彼のハマっているゲームに一緒にハマるのも悪かぁねぇ。それで、終電が無くなる時間まで粘るっていうのはどうでぇ。そうなったら、イヤでも泊めなきゃいけねぇ状況になるからなぁ。そして、ちょいと勇気を出してモ～ションかけてみるのはどうけぇ。自分からも行動するのもいいぜぇ。

それじゃ次のお悩み。

幼児を見ると、無性に頭をなでたくなります（男女問わず)。他意はないのですが、ロリコンとバカにされてしまいます。どうしたらいいでしょう?

江東区／会社員

別に人様の子供の頭をなでるなんて、それほど悪いことじゃあねぇじゃねぇか。ただし、頭をなでるだけにしておいたほうがいいぜぇ。しょっぴかれたらてぃへんだからなぁ。これにて一件落着(?)



奈良県／PN：MIRSA・宗
S：中間的な間合いだと、超・強いと思うが。
M：よく、出鼻をサーベルでグッサリと……。



茨城県／PN：葉月零二
S：ビッグになりたい!!
M：オヤジ好きですか!?



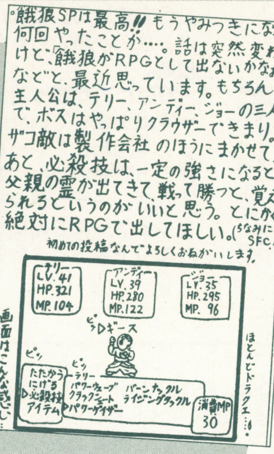
福岡県／PN：カズ宮枝
M：私はクイズゲームは得意ですよ。
S：あれだけ、金つぎこめばねぇ。



宮城県／PN：鷹瀬武海



千葉県／PN：雪夜綾



茨城県／PN：骨川スネオ
S：いい考えではないかいな…。
M：それは、餓狼なんですかねぇ?



鹿児島県／PN：城弥広己



愛知県／PN：花井宏和



東京都／PN：阪下由希



神奈川県／PN：トモ

東京都／PN：十六夜雨



埼玉県越谷市赤山町1-82樋渡方「不知火麗華」
S&M：今月は、やんごとなき理由でメンバー募集がないからね。サービスさ!!



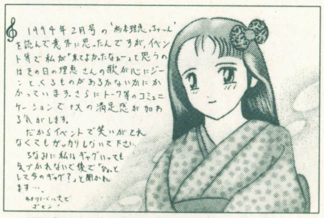
今月の杉本理恵っちゃ〜ん



風邪なんかひいていませんか。理恵風邪の真っ最中。あれこれ一週間、テレビを見ながらベッドの中でうなっております。何となくだらだら微熱が続いて、ちょっとは動けるんだけど動くとやっぱり辛い。咳が出て肺炎になっちゃうかと思っちゃったよ。息苦しくて。

皆は"病棟生活"どうやって過ごす?理恵の家にはお料理の本がいっぱいひしめき合っていて、足の踏み場もないくらい。元気になったらアレ作ろう、コレ作ろうと眺めている。

こうやって理恵は、体が良くなる日をひたすら待つ。もう一週間も待っているんだけどなあ。冬のベッドの中で英会話の勉強もしちゃったよ。



埼玉県／PN：ピロピロ

理恵は歌手なんだなあと改めて感じてしまうこのコメント。どうもありがとう。歌もがんばるよう。当り前だけど。だって、最近、書く仕事ばっかりなんだもん。応援してね。理恵張り切っちゃう。



兵庫県／PN：ねずみ男

何だこのイラストは！こういうの好きよ。絵が上手だ。羨ましい限りの幅耳をしてますなあ。

月刊ゲーム遊 創刊号 NEOGEO モニタレポート

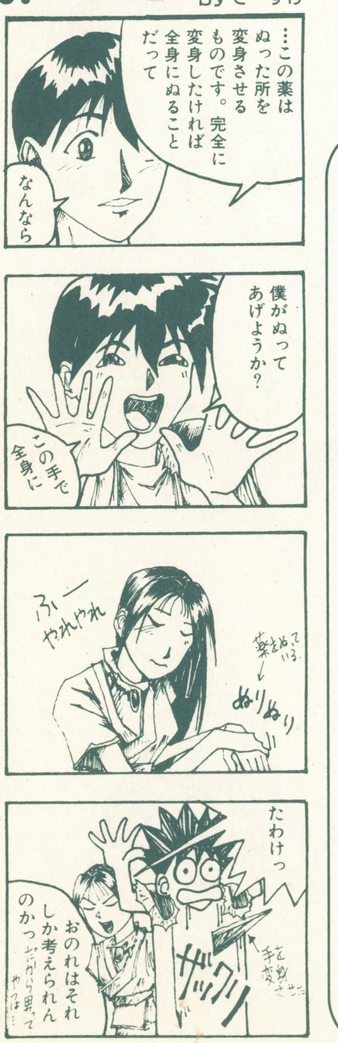
ゲーム遊の創刊号からの読者の人で、NEO－GEOの特別モニターを3名募集していたことは覚えているかな？
　これは、NEO－GEOを6カ月間モニターしてもらって、そのレポートを随時編集部まで送ってもらうといった内容だったのだ。

ワーヒ2をプレイして

ワーヒ2を初めてプレイしたとき、あまりにコンピューターが強いのでびっくりした。
　どのキャラクターを使っても、どうしてもリョウコやキャプテンに勝てない。
　でも音楽もいいし、リョウコもかわいいので、時間を忘れて一生懸命練習したら、とりあえず新キャラ6人は倒せるようになった。
　マイキャラはもちろんリョウコ。相手が近寄ってきたら二段背負い投げで投げる。これだけやってれば、なんか勝てちゃうというのが最高。
　リョウコが勝ったとき、体力が一定以上残っていれば、必ずくるっと1回転してやったねというのがとってもかわいくて好き。
　でも、キャラクターが多いと、プレイヤー側も結構たいへん。あんまり下手だと、全員で遊びたく

戦士魔夢トンの冒険 3.

byでーすけ

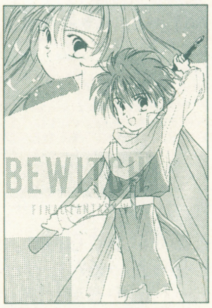


今月はここまで

The うちの本

同人誌の応募に必要なものは、見本誌とデータ（連絡先・値段・送料・サイズ・ページ数・仕様・15文字×2行程度のPR文)。掲載期限も忘れずにデータに入れてください。2冊以上送る場合は、優先順位も書いてください。原則的に、掲載は1人1冊です。
　別紙データのないものについては、記載できませんのでご了承ください。

BEWITCH
A5オフ／P52／400円＋270円切手
かわいいカラー便箋つきのファイナルファンタジーV本。



〒957新潟県新発田市五十公野6205－12
長谷川ちまき

NEOGEO格闘本！
A5オフ／P44／600円定額小為替＋40円切手
龍虎、餓狼、WH、侍魂が集まった格ゲー本。



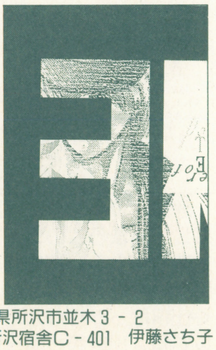
〒974福島県いわき市錦町釈迦堂3　野由美方
「R・Y」係

VIRUSCAPSULE
A5オフ／P100／1000円無記名小為替＋310円切手＋80円切手＋あて名シール
覇王丸とガルフォードのラブラブ中心の侍魂本。



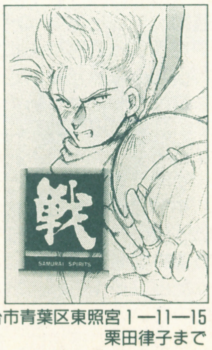
〒813福岡市東区箱崎4－9－23DC箱崎407
川竹みき

Power of the One
B5オフ／P56／郵送料込み800円
餓狼&ストIIの一粒で2度おいしいを目指した本です。



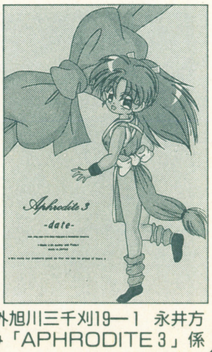
〒359埼玉県所沢市並木3－2
所沢宿舎C－401　伊藤さち子

戦
B5オフ／P24／500円無記名小為替（送料込み）
サムライスピリッツバカバカ本。という割に、しっかりしたつくりの本。



〒981千台市青葉区東照宮1―11―15
栗田律子まで

APHRODITE3
―date―
B5オフ／P56／600円無記名小為替＋240円切手＋あて名シール
アーケードゲームの女の子本です。短期間の中がんばってつくりました。



〒010秋田市外旭川三千刈19―1　永井方
いずみ「APHRODITE3」係

ても遊べない。マッドマンは今だにどうやって使うのかわからない。
そんな個性のありすぎなキャラクターばかりなので、うまく感情移入ができないと思う。
できても、一人や二人なのでは。結局ぼくも、リョウコ以外はあまりうまくないのだ。
リョウコの楽しみ方としては、2段背負い投げだけで、どこまで勝ち進めるかどうか試すのが、一番おもしろい楽しみ方だと思いました。
それから、リョウコのエンディングを見て、さらにリョウコのことが好きになりました。

脇川　敏夫

覇王丸最強烈伝

今までにない新鮮が俺を引きつけたサムライスピリッツ。
とくに覇王丸には一目惚れ。覇王丸の大切りはもう最高の気分にさせてくれる。
うりゃー、どりゃーとジャンプ大切りの後、立ち大切りを入れたなら、相手はもう死ぬんじゃないかっていうくらいのダメージを受け、運が悪けりゃ寝てしまうというとこが最大の魅力だ。
たしかに、シャルロットの方が強いっていうやつもいるだろうが、覇王丸ほどの豪快さはない。
サムライスピリッツというタイトルなのだから、もうちょっと侍を増やしてほしかった。アースクエイクは本当に侍なのか疑問だ。
ただ覇王丸は、必殺技が全然使えない。旋風裂斬は出すまでに間があるは、出し終わっても硬直時間がちょい長いなど最悪。
弧月斬もだめ。使えねー。弧月斬出すくらいなら、しゃがみ大パンチや立ち大キックのほうがまし。
それだけこの覇王丸は、単なる切り技が強い。それで世間を渡って行く、それが男覇王丸だ。
覇王丸以外のキャラもやってはみたものの、いまいち覇王丸みたいに引きつけるものがなかった。
やはり硬派な俺には、覇王丸が似合うようだぜ。
今日も軟弱なキャラクターたちに、怒りの大パンチを叩き込むだけの戦いに明け暮れている。
もし2が出るようなら、覇王丸はこのままで出してくれ。

中西　芳彦

キム様との出会い

モニターに当選させていただいて、ありがとうございました。
お家にNEO-GEOが届くまで半信半疑だったんですけど、到着してからはもう毎日のように餓狼三昧です（口の悪い友達にサル状態だと言われてしまった…笑）。
CPU戦では、なかなか先に進めないんですけど（下手の横好きと人は言う）、お家で対戦しているとなぜか勝っちゃうことが多いんですよ。
ちなみに、私の使用キャラはキム様なのです♥このモニターに当選していなければ、ここまでキム様にのめり込むことも無かったかも知れません。
爽やかなアチョ～アチョ～の声も、慣れないまでは騒がしく聞こえるかも知れませんが、慣れてくれば心地よいもの。
この頃、たま～にタン老師に浮気したりしちゃうことが（あの頭をキュッキュッって磨くところがカワいいなんて思っちゃうの）あるんですけど、本命は、やっぱりキム様なんです♥
まあ、キム様のことはとりあえず置いといて（笑）、他のことにも触れてみましょう。
まず、出し方が難しめなわりにはなかなか使う機会がない（単に私がヘタっぴなだけ?…シクシク）避け攻撃。だって出せないんだも～ん。でも、出せないとうまくならないのかなぁ（はぁぁ?）。
あと、バックステップなんかはいいシステムだなって思ってます。
なんかほとんどレポートになってなくてゴメンなさい…。
最後にやっぱりキム様が一番♥

根津由香梨

投稿要項←しっかり読んでくりょ～！

＊すぐらんぶる情報局（遊展・読者の英断・アンケート&プレゼント）に対するすべての投稿の宛先は、
〒112 東京都文京区関口1-4-12
川よしハイツ200
月刊ゲーム遊編集部（××係）
です。
＊イラストの投稿はアンケート封筒の裏か、はがき（はがきサイズの上質紙）に描いてください。
複数のまとめ送りもOKですが、掲載は一人一点が原則です。また、まとめ送りをする際は、それぞれの作品に住所氏名・宛先コーナーを明記してください。
＊文章投稿はえんぴつでもけっこうですが、イラスト投稿の場合、えんぴつ・ボールペンは絶対に使用しないでください。ロットリングでもミリペンでもマジックペンでも、とにかく黒色のペンで描いてください。お願い…。
＊読者のカラーイラストコーナーができる、かも、しれません。
とりあえず94年5月号（一周年記念号）で実現を企画しています。サイズはモノクロと同じ、はがきサイズです。投稿よろしく。
＊「ゲーム遊」では、読者の皆様に新コーナーのアイディアを募集したいと思います。カラーイラストコーナーなど、読者の方々とコミュニケーションのはかれるコーナーをつくりたいと常々思っております。

fromゲーム遊編集部 広げよう大ぶろしき

いやー、久々の登場になっちまった。なにしろスタッフに爆弾を落とすことだけが仕事のようになっちまって、逆にストレスが満タン状態。徹夜にも付き合わされて、好きな酒もお預けときては……。おーい、誰か助っ人にきてくれんかいな。（裏）

またまた地獄の編集部、なんでこうなるの、ひげ編のぼやきと、どなり声、マッディを筆頭に泊まり込みの毎日で、朝会社にでても人の椅子をベッドがわりに高いびきなんで背中が宙に浮いているのに寝られるの？　（Mr.X）

どーにもこーにも、いそがしくて困ってしまっているS本でせう。いそがしすぎて、映画を見に行くヒマもないっスッ！　仕事もなんだか、新年早々、マッディと組んでやるハメになってしまったし。（マッディと組みたくないS本）

月刊：しっぽのひとりごと……。うぉぉぉぉぉぉぉぉぉぉ！　チキショウ!!　ヒマもなければ、銭もねぇ！　原稿も上がらねぇ!!　何だかんだで、最終的には自分のクビしめてるだけなんだけどね…。（今月は荒れ気味…爆発わで～ん）

やっとエメドラのイラストがくるようになり、担当としてはとってもうれしい今日このごろです。しかし、よくをいうならザナドゥのイラストもほしいなぁ。だから誰か送って下さいね。担当として必ず載せちゃうよ。（かさかさ）

友達が3LDKのマンションを引っ越すこととなり、冷蔵庫、洗濯機、オーディオ、炊飯ジャー、がそのままわたしの部屋に来ることとなった。一躍まともな暮しが戻り、一番古いのは、わたしだけとなってしまった。ム、ム。（チズ）

LD・LASEDISK・LD・LASE



PANCRASE COLLECTION 1
東京ベイNKホール収録、他

カラー／120分／1枚物／8,500円／2月25日発売／パイオニアLDC

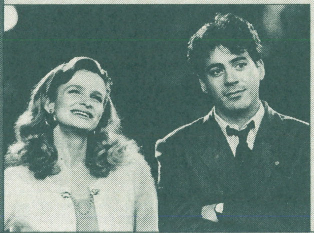
旗揚げ東京ベイNKホール大会

と、名古屋・露橋スポーツセンターで行なわれた全試合をつぶさに収録。出場レスラーは、鈴木みのるVS稲垣克臣、柳澤龍志VSバス・ルッテン、冨宅裕輔VS"ヴァーノン・タイガー"ホワイト、高橋義生VSジョージ・ワングロフ、ヨープ・ファン・ダムVS稲垣克臣、鈴木みのるVSヴァーノン"タイガー"ホワイトなど見逃せない内容。
プロレス・ファン必見豪華版。いろいろな格闘技のエッセンスを吸収し、史上最強を目指すパンクラス。試合開始43秒、バス・ルッテンの矢のような掌底で柳沢が崩れ落ちる。キック一発で相手を戦意喪失に追い込んだ高橋。目まぐるしい攻防の後、シャムロックの完璧な裸絞めが船木を襲う。
船木誠勝の解説による試合プレイバックなど、ファン必見の付録映像満載！

CINEMA・MOVIE

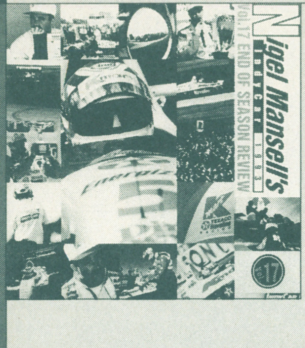
愛の微笑むとき
ゴーストのホットな夢

uip映画配給／3月上旬公開
たった9分の短編映画「SEVEN SOULS」を下敷きに、「ショート・サーキット」シリーズで名を馳せたS．S．ウィルソン＆ブレンド・マドックのコンビが脚本を手掛け、ロン・アンダーウッドが監督した。



物語の舞台であるサンフランシスコでの撮影は、シスコ特有の霧が、この世のものとは思えない風情の演出に成功。また、トーマス（ロバート・ダウニーJr.）とアン（エリザベス・シュー）が愛を語る植物園、ゴールデン・ゲートパークも重要なロケ地のひとつ。
1959年、サンフランシスコ、雨の夜、急に産気づいた妻を乗せて病院へ向かったレイリーの車に、市街地を走るトロリーバスが正面から突っ込んだ。運転手の脇見運転が原因だ。バスに乗り合わせていた4人の乗客は全員即死。だが、彼らの魂は、その時生まれたレイニー夫妻の赤ん坊に憑いてしまった。成仏しそこねた4人は、30年以上もたって初めて衝撃の"天国の掟"を知らされる。天命をまっとうできずに死んだ者だけに許されるその掟とは……。

RDISK・LD・LASERDISK



ナイジェル・マンセルの激走と
インディーカーの大バトルシリーズ
VOL.17

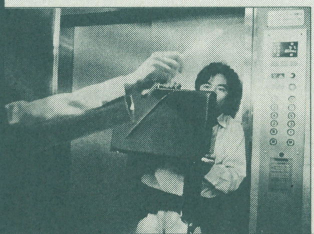
カラー60分／1枚物／3,800円／2月21日発売／ソニー・ミュージック・エンタテインメント

ナイジェル・マンセルの初のインディー・カー・テスト走行の模様をはじめ、インディーガイド、インディーの歴史、マンセル特別インタビューなど、貴重な映像を多数収録。もちろん、第1弾サーファーズ・パラダイスでのマンセル激走、初出場レースで、初ポール・ポジション、初優勝を獲得した、その模様を完全収録。彼の今を伝える待望のLDが発売された。
現在、ドライバーの技術よりも車の善し悪しで、勝負が決まりがちなFIに対して、インディー・カーは、ほぼ車に対するハンディはなく、ドライバー同志の戦いに終始し、レースでのバトル激戦から、日本でも人気が高まり、ついに現役FIチャンピオン、マンセルのインディー参戦が実現した。

CINEMA・MOVIE

怖がる人々
和田誠版"恐怖映画"

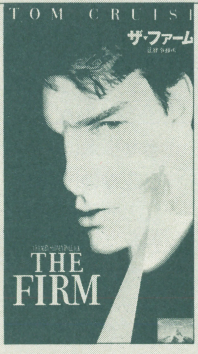
松竹配給／5月公開
'88年「快盗ルビイ」に続くファン待望の和田誠監督作品。ホラーやスプラッターとは全く趣を違えた"恐怖"をテーマに、怖がる登場人物を通して日常のごくありふれた世界から、ふいに異常な空間に身を置かされた人たちがコミ



カルに描写されている。
物語は、監督自らが日本の恐怖小説「箱の中」（椎名誠著）「乗越駅の刑罰」（筒井康隆著）など指折りの傑作から選び抜いたオムニバス形式。
深夜、千鳥足でマンションにたどり着いた男（真田広之）は、閉じかかっていたエレベーターに乗り込んだ。動きだして10秒後、突然止まってしまった。不安がつのるなか、横にいた女（原田美枝子）がカミソリを振り回し、付き合っている男との間に子供まで出来たが裏切られ、その子をバラバラにしてバックに詰めてきたと言う。外部との連絡は一向につかず、不安はますますつのっていく…。まさに「箱の中」の第1話。他4編が斎藤晴彦、嶋田久作、渡辺えり子などの個性派揃いのキャスティングで構成されている。

VIDEO・VIDEO・VIDEO・VIDEO

ザ・ファーム〜法律事務所
弁護士トム・クルーズの正義が燃えた



カラー155分／字幕版、吹き替え版各16,480円／2月25日発売／CIC・ビクタービデオ

あの「ジェラック・パーク」を抜いて、全米'93年夏、公開されてから3週間連続No.1を勝ち取り、全世界公開で大ヒットを記録した「ファーム」が、ビデオで登場し、早くも話題となっている。
ハーバード大学をトップで卒業し、全米最大手の法律事務所から内定通知を受けていたミッチェルが選んだのは、優秀な法学部の学生をふるいにかけ、ミッチェルただ一人に白羽の矢を矢をたてた少数精鋭の事務所だった。「給料は希望額の20%増し、昇給は10%、破格のボーナス、新居購入の低利ローン、そして君の好きな色のベンツを提供する―」
彼が望んでいた全てを手にしたかのように見えたが、実はこの途方もなくリッチな事務所には驚くべき事実が隠されていた！全米連続50週のベストセラー「法律事務所」を完全映画化したミステリーは、スリルとサスペンス、緊迫感あふれるシーンで見るものを圧倒。今春最高の話題作といえる。

CINEMA・MOVIE

リトル・ブッダ
あなたは誰ですか

東宝東和配給／4月中旬公開
巨匠ベルトリッチが《生まれ変り》という神秘のテーマに挑む。
アメリカに住む、典型的現代っ子ジェシー少年は、両親と一緒に大都会シアトルに住む。ある日のこと、ドアの外に色鮮やかな僧衣をまとったラマ僧たちが立ってい

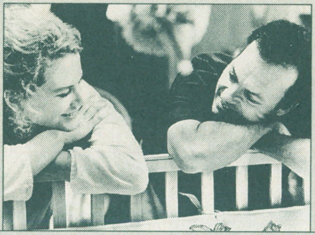


た。世界中を旅してきた彼らの使命はただ一つブッダの魂を持つ〈生まれかわり〉を探すこと。数奇な運命の糸に操られて、ジェシーは神秘の国へ旅立つ。2,500年前、仏教が起こった時代の壮麗な宮殿に君臨するシッダールダ王子と、この少年が数奇な絆で結ばれたとき、時空を超えた壮大なドラマが幕を開ける。
果たして、ジェシーは真のリトル・ブッダなのか？感動の壮大なクライマックスに向けて、今〈魂の神秘〉が解き明かされる。
あの「ラスト・エンペラー」のスタッフが結集し、米、インド、神秘ネパール、さらには初のブータン、カメラ入りが実現。名手B・ストラーロの光を絵筆とした絢爛たる映像、引き続き坂本龍一が音楽を担当。全世界注目のエピック・ロマンがついに完成した。

CINEMA・MOVIE

マイ・ライフ
今、再び愛の奇跡が…

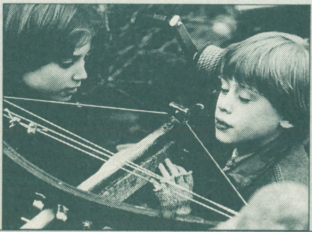
松竹富士配給／公開中
ロサンゼルスでPR会社を経営するボブ（マイケル・キートン）36歳は、突然末期ガンの宣告を受けた。妻ゲイル（ニコール・キッドマン）が初めて子供を妊娠中の今、父親となる日の喜びを味わえないかもしれない。周囲はまだ気がつかないが、病巣は確実に広がっていく。ボブは、生れてくる我が子へメッセージを残そうと思い立つ。カメラの前で、まだ見ぬ子供に語りかけるボブ。雑多な素材を手掛かりに、彼自身の人生をビデオテープに刻みつける作業はこうして始まった。
感動のストーリーは、「ゴースト／ニューヨークの幻」でアカデミー脚本賞を受賞したブルース・ジョエル・ルービンを襲った深夜の胃痛から始まった。アイデアを友人の監督に話したところすぐに買いたいという申し出に励まされ、監督デビューを飾ることとなる。
劇中、需要な役割を果たすボブが撮影するビデオカメラのシーンは、極力、彼の視点で撮影したいという狙いから、カメラを持ったボブが鏡に映っているシーンや、彼がカメラに向かって話しかけている映像を再生するシーンなどを盛り込んだ。



CINEMA・MOVIE

危険な遊び
愛に飢え、子供が悪魔に！

20世紀フォックス映画配給
3月中旬公開
エンジェル・フェイスのマコーレー・カルキンが、子供のなかに潜む悪の世界を名演し、天才子役スターの名声を確立した。観客を打ちのめした戦慄のクライマックスは大ヒットを飛ばし、全米ではマコーレー・ブームを巻き起している。ヘンリーの妹を演じる、実の妹クイン・カルキンのスクリーン・デビューにも注目。
ヘンリー（M・カルキン）の家に、いとこのマーク（イライジャ・ウッド）が預けられた。2人はすぐ仲良しになり、いたずら大好きな子供の遊びに興じ出した。一緒に過ごすうちにヘンリーの心に巣くう残酷さを知らされる。アーチェリーを応用した機械で犬を射殺し、古井戸へ投げ込む。あげくの果て弟リチャードを風呂場で水死させる事件まで引き起こす。
ある日、母親がヘンリーの小屋で見つけたアヒルの玩具について問いただす。それはリチャードのもので、死後に見当たらず捜していたものだった。問い詰める母親に明かされた衝撃の真相とは？



CINEMA・MOVIE

ビー・バップ・ハイスクール
究極のビー・バップ、見参！

東映配給／公開中
"所詮、俺たちゃ喧嘩屋だ。人様まとめて何とかしようなんてガラじゃネーんだよ"あの不滅の不良高校生、トオルとヒロシが帰ってきた。
現在も「週刊ヤングマガジン」（講談社刊）に好評連載中で今なお人気が衰えず、シリーズ第7作目が封切りとなった。原作者きうちかずひろ自らがメガホンをとり、前6作のタッチとは一線を画して、原作を下敷きにせず、今作のために新たに脚本を書きおろした、最初で最後の「ビーバップ」となる。
トオル（新キャスト・岸本祐二）とヒロシ（庄司哲郎）は、立花商業高校の溜り場であるライブハウスへ乗り込んでいた。以前から、敵対していた立花の番長・菊永と決着をつけるためだ。しかし、そこにいたのは、菊永ではなく天保工業高校の面々だった。連中をコケにするトオルたち。これが引き金となって、番長のガチャピンによる反撃が始まった。数で攻める天保の前に、愛徳の面々は次々にやられていく。激怒したトオルは菊永と手を結び、全面戦争に出るが果たして無事に帰還できるのか…。



CD・MUSIC



迷える百合達
悪夢

名古屋で結成されて4年、「中絶」で一躍注目を集め、新宿Loftではチケットを毎回SOLD OUTにし、「亡骸」のリリースはオリコンインディーズチャート、2ヵ月連続1位を獲得した。東芝EMI／3月9日発売／3,000円

CD・SOUND

コナミ・アミューズメントサウンズ…春

同シリーズ第3弾が発売された。コナミが贈る初のポリゴンアクションゲーム「ポリネットウォリアーズ」、同CDでしか聴けないポリネットの海外版や、「スラムダンク」などを収録した、アーケードユーザーが泣いて喜ぶ超強力版。キングレコード／2月23日発売／2,800円。



CD・MUSIC



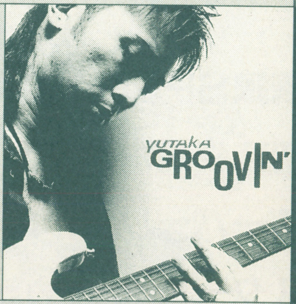
コットン100%
平田健一

ゲームセンター、PCエンジン、パソコンで大人気を博し熱烈なコットン・マニアを生んだゲーム「コットン」がファミコン向けに4月より発売される。これに先がけ、全曲アレンジヴァージョンを収録したアルバムがリリースされた。データム・ポリスター／2月25日／3,000円

CD・SOUND

グルービン
KUTAKA

アーチィストが見えない、量産型ホップ・ミュージックへの物足りなさは年代再評価ブームを呼んだ。
YUTAKAのギター、上間勝吉のベース、ジョニー・吉長のドラムのトリオが、最小限の音数で最高のナマ身のロックを生み出した。日本クラウン／2月21日発売／2,500円



CD・MUSIC



パラディオン＝ゲームミュージック＝
西岡治彦

パックイン・ビデオからPCエンジンCD―ROM用ソフト「パラディオン」としてゲームサウンドのCDが、同時発売した。新鋭ギタリスト西岡が、耳だけで迫力の戦闘シーンをイメージしてしまう、"超燃え"のサウンドを実現した。ポリグラム／2月25日／発売2,800円

CD・SOUND

君の中で　夢のなかで
谷口宗一

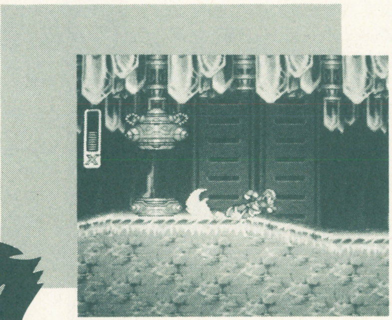
破天荒なバンド"BAKU"を経てソロに転向、移籍第一弾が発売された。ロンドンで、プロデュース&エンジニアのジェシカ・コラン、サポート・ミュージシャンのパワーオブドリームスが結集するこの異例の組み合わせは、興味深い。東芝EMI／3月14日発売／3,000円。

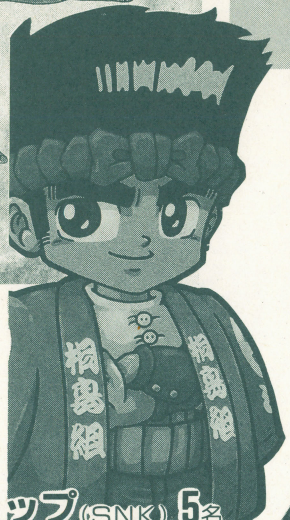


今月もドワーッとプレゼントでい

締切りは、
3月25日です。
アンケート封筒に
記入して、
お送り下さい。







GAME SOFT

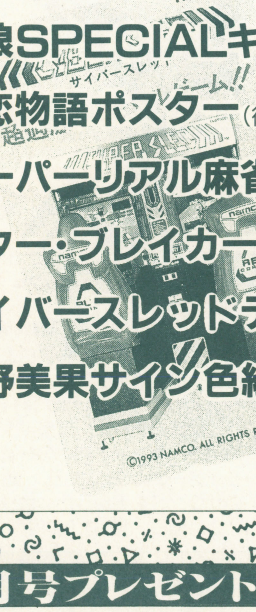
❶ロックマンX（カプコン／SFC） 3名

❷ソル：モナージュ（アイレム／PC） 3名

❸大工の源さん（アイレム／SFC） 5名

❹モンスターメーカー3（ソフエル／SFC） 2名

ETC



❺餓狼SPECIALキャップ（SNK） 5名

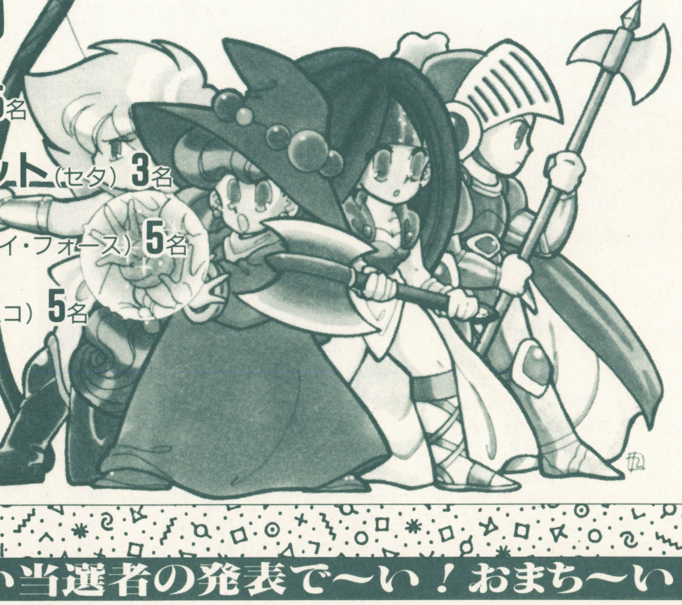
❻初恋物語ポスター（徳間書店インターメディア） 5名

❼スーパーリアル麻雀PⅣスタンプセット（セタ） 3名

❽スター・ブレイカー声優サイン色紙（レイ・フォース） 5名

❾サイバースレッドテレホンカード（ナムコ） 5名

❿星野美果サイン色紙 10名



2月号プレゼントのうらやましーい当選者の発表で〜い！おまち〜い

モンスターメーカー3
栃木県／仁平由美子（他2名）
ドラッキーの草やきう
山口県／中野慎（他2名）
ワールドヒーローズ
愛知県／岩崎和美（他2名）
エースをねらえ！
愛知県／伊藤哲治（他2名）
新桃太郎伝説　茨城県／吉田弥生（他2名）
ゴールドテトリス2
東京都／今西千恵子（他9名）
競馬エイトスペシャル
静岡県／松野利彦（他2名）
夢見館の物語
大阪府／永井真也（他4名）
ワールドクラスラグビー2
神奈川県／山田大（他2名）
ボンバーマン'94
北海道／縣直宏（他2名）
イースIV　静岡県／朝原政彦（他2名）
スタートリングオデッセイ
山梨県／荒井学（他2名）
ツインビー　レインボーベルアドベンチャー
鹿児島県／三堂隆義（他4名）
大工の源さん2
愛知県／田崎敬一郎（他2名）
ボンバーマンパンチングボール
群馬県／安斎潤（他9名）
ソニック&クラッシュセット
神奈川県／赤岩政信（他4名）
スーパーストリートファイターII下じき&ステッカーセット
兵庫県／岸大輔（他9名）
スターブレイカーセル画
神奈川県／小林有久（他4名）
データイーストセット
新潟県／佐藤圭太（他9名）
ぷよぷよピンセット
福島県／二瓶洋一（他4名）
ザ・ラストバトルテレカ
神奈川県／山岸隆明
エアーコンバットテレカ
石川県／今村亘克（他4名）
コットン100%テレカ
千葉県／田中優吉（他4名）
全日本プロレスダッシュテレカ
岩手県／北田雅也4（他2名）
アイドル雀士スーチーパイ原画集
熊本県／後藤巧（他4名）
データイーストカレンダー
青森県／工藤寿之（他4名）
データムポリスターキャラカードセット
愛知県／簗取洋英（他9名）
セタポスターセット
滋賀県／西川明宏（他9名）
スターブレイカー　千葉県／奈良剛仁（他2名）

アンケート&読者プレゼント
記入用の封筒で〜す。

締切／94年3月25日(当日消印有効)・発表'94年6月号誌上

のりしろ(この面をのりづけ)

たにおり

のりしろ(裏面をのりづけ)

アンケートにご協力ください。

本号でとくにおもしろかった記事（3つ）

本号で不要と思う記事

本誌の感想

今までで一番おもしろかったアーケードゲーム
ソフト名
感想

ゲームメーカーへの希望など
メーカー名

今、一番期待しているホームユースゲームのソフト名

今、一番おもしろいアーケードゲームとその感想

本誌以外で愛読しているゲーム誌（何誌でも）

本誌をどこでお求めになりましたか？
書店・コンビニ（店名　　　　　　　）
付録を付ける(Yes・No)→定価UP(Yes・No)

プレゼント希望の商品名をご記入ください。 944

当選商品は、ご希望のものと異なる場合があります。

週に何回ぐらいゲームセンターへ行きますか？
毎日・5〜6回・3〜4回・2〜1回・行かない

誰とゲームセンターへ行きますか？
学校の友人・家族・恋人・職場等の同僚・その他(　　　　)

好きなアーケードビデオゲームのジャンルは？(いくつでも○印)
アクション・シューティング・マージャン・将棋オセロ
レーシング・格闘・その他（　　　　）

上記以外の好きなアーケードゲームは？(いくつでも○印)
コインゲーム・占い・クレーンゲーム・パズル・
ピンボール・ガンシューティング・エアホッケー・
その他(　　　　)

好きなホームユースゲームのジャンルは？(いくつでも○印)
シューティング・アクション・パズル・アドベンチャー・
RPG・シミュレーション・その他（　　　　）

持っているゲーム機は？（いくつでも○印)
ファミコン・スーパーファミコン・メガドライブ・メガCD
ワンダーメガ・PCエンジン・PC-DUO・TOWNSマーティ
NEOGEO・ゲームボーイ・ゲームギア・パソコン・レーザーアクティブ

あなたの職業は？
小学生・中学生・高校生・短大生・大学生・
専門学校・予備校・大学院・会社員・フリーター・
パートタイマー・自営業・無職・その他(　　　　)

住所	□□□-□□		
フリガナ			
氏名			
電話番号			
年令	歳	性別	男・女

たにおり

のりしろ(この面をのりづけ)

ご面倒かとは思いますが、---部分をきりとってのりづけのうえ投函を。次ページののりしろの①・②・③の順に貼ってください。

※必ずのりづけしてください。セロハンテープは使用しないこと。

祈願当選

のりしろ(裏面をのりづけ) ③

やまおり

112

944

80円
切手
が必要です

本誌へのご意見・ご希望及びイラスト投稿などにご利用ください。

東京都文京区関口1-4-12
川よしハイツ200

株式会社 G-9

月刊ゲーム遊 編集部
94 4月号
アンケート係 行

のりしろ(この面をのりづけ) ①

やまおり

やまおり

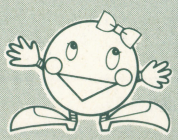
□□□-□□

氏名

(ペンネーム)

でんわ
( )
−

投稿の際にはこの面にも住所・氏名をご記入ください。



やまおり

のりしろ(裏面をのりづけ) ②

ご面倒かとは思いますが、…部分をきりとってのりづけのうえ投函を。①・②・③の順に貼ってください。

アーケード先取りTHE NEW

テーブルトークRPGをアクションゲーム化！ 4人同時プレイ可能

ダンジョンズ&ドラゴンズ®
タワーオブドゥーム

アミューズメントエキスポ出展の最新ゲームを網羅!!

今、冒険が始まる

栄え豊かなダロキン共和国。この国にたれ込める不吉な暗雲。

凶暴なモンスターの組織が群れをなして、平和だった町を襲い始めたのだ。

町の有力者であるコーウィン・リントンは、異常事態の調査を君たちに依頼してきた。君たちの行く手には、困難と危険が待ち受けているのは言うまでもない。

武器を取り、呪文を唱え、恐怖を払うのだ！

今、冒険の時が訪れる。



普通のアクションとはちと違う

ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワー オブ ドゥーム（以下D&D®は、横スクロールアクションゲーム。しかし、普通の横スクアクションとはちーっとばかし違う。

テーブルトークRPGのD&D®を基にして、剣と魔法の世界を忠実に再現している点はもとより、シナリオ上にプレイヤーが選択可能な分岐点があり、選択次第でその後の展開が様々に変わっていくのだ。

つまり、プレイするごとに違う選択をすれば、全く前回のプレイと違った内容のプレイができるということだ。

そして、シナリオ上の特定のポイントに到達すると、キャラがレベルアップし、より厳しい冒険に赴くことも可能になっている。

どのタイプでプレイするか？

プレイヤーのタイプは、ファイター、エルフ、クレリック、ドワーフの4タイプある。それぞれ長所があるので、よく考えて自分の好きなキャラを選ぼう。

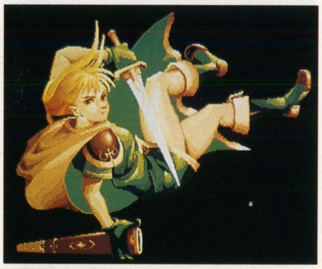
ファイター

剣術に長けていて、HPも高い。



エルフ

攻撃系魔法の使用が可能。



クレリック

回復系、防御系魔法を使用する。



ドワーフ

特種攻撃に強いキャラ



プレイヤーは、8方向レバーと、アタック、ジャンプ、アイテム、セレクトの4ボタンで操作する。



アイテムボタンは、魔法の使用と飛び道具の発射、セレクトボタンは魔法及び飛び道具の選択に使用する。

最大4人同時プレイが可能で、もちろん途中参加もOK。

多人数で同時にプレイすることで、お互いの長所を生かし、短所をフォローするような感じにするといいだろう。

グラフィックは超リアル

D&D®は、従来の横スクアクションよりもプレイヤーキャラ、敵キャラのグラフィックが大幅に強化されている。

膨大なキャラ容量で今までにないキャラパターン数を実現し、まるで、それぞれのキャラが生命を持っているようなごとく、なめらかな動きをし、質感もまたすばらしいものに仕上がっている。

それぞれの場所で登場するサブキャラもまた種類が豊富。

例を挙げると、プレイヤーの行く先々のショップで、それぞれ異なる店の主人が出迎えるのだ。



サウンド面でも、もはやおなじみのQサウンドで、様々な効果音などもリアルに表現されている。



アーケード先取りTHE NEW

デジタイズド・キャラクター暴れまくりの爽快格闘ゲーム。その隠れた技に迫る！

デッドリースポート

隠された必殺技『封印技』発見！一部コマンドを紹介!!

先月号で紹介した「デッドリースポート」に、いきなり隠された必殺技「封印技」があることがわかった。今回は、その封印技を解説し、封印技のコマンドを一部公開しよう。

封印技とは？

封印技とは、ある条件がそろってはじめて使うことができる必殺技である。

その条件とは、相手から攻撃をくらって体力ゲージが赤く点滅しているときに、各キャラクターが持つ封印技のコマンドを入力することである。

封印技で相手に与えるダメージは非常に大きく、うまく使えば一発逆転を狙える強力な技なのだ。

キャラクターがピンチに陥って、はじめて「封印」が解かれ、技を使うことができるのだ。

また、特殊なコマンドを除いて、大・中・小のボタンで技の威力、スピードをある程度コントロールできる。

各キャラの封印技だ

シーナ

封印技
ネイルブレーク

② → ① +Ⓟ



飛び道具。腕から繰り出される衝撃波が相手を襲う。衝撃波の大きさがかなり大きく、スライディングやジャンプでかわしづらい。

エル・ファルコン

封印技
ブレードドロップ

+Ⓚ



投げ技系の必殺技。相手をつかんでジャンプし、衝撃波をまといながら脳天逆さ落としをする。

間合いが広く強力だが、投げ技なので少々使いにくい。

ジェスター

封印技
ウェーブキック

ためて +Ⓚ



足から飛び上がって、落ち際にオーラをまといつつ、相手に蹴りを入れる技。当たれば非常に強力な技だ。無敵対空技には打ち負けてしまうことがある。

封印技
ハイパーブレス

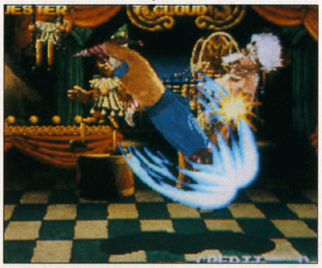
青い色のブレスを吹き、相手に当たると燃え上がり、転んでしまう。大ハイパーブレスは、手をぐるぐるまわしてからブレスを出すので、非常にスキが大きい。

相手の起き上がりに重ねたり、遠間への飛びこみの返し技に使ったりする。

ブラクソン

封印技
サンダーキック

+Ⓚ



名前どおり稲妻をまとった強力なキック。相手に当たると、感電して転んでしまう。

もちろん、飛びこみ攻撃には、このサンダーキックを使っていくとよい。

封印技
ハイパースクランブル

赤い炎をまとった急上昇アッパー。当たり判定が大きいので、対空技はもちろんのこと、至近距離での地上戦にも使える。

この技が使えるようになると、ブラクソンは強力な対空技を2つ持つことになる。

ホゥ・ウォン

封印技
閃光斬

如意棒に気をこめて、相手を連打する。当たれば相手は転んでしまう。遠間への飛びこみ攻撃の返し技、ガードされても体力を減らせるのでケズリ技に使える。

カナンガ

封印技
ヘルスピニングクロー

三角飛びから、鉤爪にエネルギーをまとって、相手に切りつける。

相手の飛び道具の返し技に使うと有効。いきなり繰り出しての奇襲技にもなる。

どちらにしろ、三角飛びから繰り出されるので、先読みで落とされる可能性が高い。多用は禁物な技だ。

ルーガー

封印技
キャノンバスター

相手を頭上に放り投げて、その落下に、青いオーラをまとったジャンプ頭突きを当てる、という強力な技。

見たとおり、いったん技がキマると回避不可能な技だ。

封印技
スパークアッパー

まさに封印技。有効な対空技を持たなかったルーガーが、突然強力な対空技を使えるようになる。

上方向に強力な衝撃波を出して相手のジャンプ攻撃等を撃墜する。

サンダークラウド

封印技
サンダーフラッシュ

キック・パンチ大連打の後に、強力な急上昇ローリングソバットを相手に入れる。ある程度、相手に接近しなくてはならないので、技が入る前に返し技を受けやすい。

自分のキャラがこれをくらうと精神的にドでかいショックを受けてしまう。

※Pはパンチボタンを、Kはキックボタンをあらわす。※コマンドはすべて、マイキャラが右向き時のもの。

プーカァやファイガーなど、なつかしいおなじみキャラが多数登場だ!

ティンクルピット

ナムコ、創立40周年を記念してなつかしのキャラのアクションゲーム発表!!

「ティンクルピット」は、面クリア型のコミカルなアクションゲーム。プレイヤーは、ピットとパティを操作して、敵をやっつけるのだ!!

グラフィックもリアルそのもの

このゲームの舞台は、ティンカーランド、そこはさまざまな種族がなかよく暮らす平和な世界。



ディグダグロック　岩石が落ちてくる!!

だが、ある日あるとき、世界征服を企む魔界王子がやってきて、ティンカーランドの仲間たちに魔法をかけてしまう。ある者は石像にされ、ある者は手下にされてまうのだった。

残ったのは、うまく逃げのびたティンカー族の子供ピットとパティ、そして2人となかよしのティンカーボール2匹だけ。

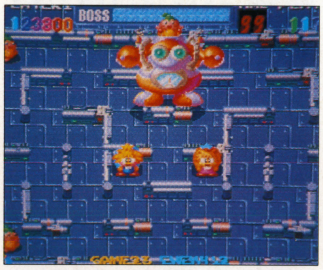
さあ、彼ら、ティンカーランドに平和を取り戻すことができるか?

ティンカーランドの物語

プレイヤーはピット（1P側）とパティ（2P側）を操作して迷路を動きまくり、迫りくる各ステージの敵キャラクターを倒していく。敵と接触すると、1ミスとなる。ステージ中の敵キャラを全部倒すと、ステージ・クリアだ。

ピット&パティは、4方向レバーと2ボタンで操作する。レバーで移動し、Aボタンでティンカーボールをコントロールし、Bボタンで手に入れたアイテムを投げる。

Bボタンで投げられるアイテムは、ポップコーンなど。当たれば敵を倒せる。



ボス・キャラも登場する!!

●ティンカーボール使用法

Aボタンを押すと、ティンカーボールを地面に置く。ピットを移動させると、ティンカーボールとピットの間にどんどんラインが伸びていく。



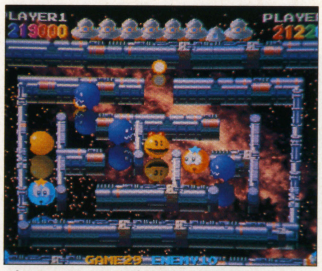
ティンカーボールで敵を倒せ!!

で、Aボタンをはなすと、ティンカーボールがラインをつたって、ピットの元の戻ってくる。戻ってくるティンカーボールに敵が触れると、敵を倒すことができる。

便利なアイテムがたくさん

その他に、取るだけで効果を発揮する便利なアイテムがいっぱい。

パックマンに変身して敵を食べてしまうパックアタック、ペンギンが降ってくるペンギンブリザード、岩石が落ちてくるディグダグロックなどなど、多数用意されている。



パックアタック　パックマンに変身!!

8つの「界域」を巡る

ティンクルピットには、8つの「界域（エリア）」があり、いくつかステージをクリアすると、次の界域へ移ることになる。

8つの界域は…、
1. 花と緑の界域「フルブルーム」
2. おもちゃの界域「トイポップ」
3. 海の界域「エメラルディア」
4. お菓子の界域「スウィートショップ」
5. 宇宙の界域「ギャラオン」
6. 遺跡の界域「ラジェンダー」
7. 迷宮城の界域「ラビリス」
8. 幻想の界域「ファントマーナ」

ステージ内に置いてあるボーナスターゲットは、各界域にマッチしていて、プレイヤーの目を楽しませてくれる。



●敵キャラだ!

おなじみディグダグからゲスト出演。「チャイニーズプーカァ」と化して、壁を抜けてくる。



画面上方にプーカァがいっぱい!

ファイガー

ディグダグでおなじみのキャラクター。ときどき止まって、壁を抜ける炎を吹いてくる。

ムーニル

へた頭と大きなおむつがトレードマーク。ガラガラを投げ、ときどき転んで、ずり落ちたおむつを直す。

この他にも、たくさんの敵キャラクターが登場する。



アーケード先取りTHE NEW

常に新しい要素が加わっているシリーズ最新作は、実在チームのマシン、コースでプレイができる！

ファイナルラップR

全てが進化したファイナルラップシリーズ最新作の登場だ!!

実在のマシンで走れ！

ファイナルラップシリーズの一貫したコンセプト、多人数同時プレイ可能は、今回の「ファイナルラップR」でも、しっかり継承されている。

1人でプレイするのもいいが、多人数でワイワイガヤガヤとプレイしたほうが、盛り上がるゲームであることは間違いない。

今回、フジテレビの承認を得て、ＦＩＡフォーミュラ・ワン・ワールドチャンピオンシップのライセンス許諾を受け、実在するチーム（マクラーレン、ベネトン、フェラーリ、ウイリアムズ）のマシンでのプレイが可能となった。

Ｆ１のファンにはたまらない内容といえるだろう。

グラフィックもリアルそのもの

「ファイナルラップR」では、これまでのファイナルラップシリーズよりも、さらにグラフィックが進化した。

新たに基盤が「システムFL」に変わり、グラフィックのリアルさに磨きがかかっている。

サウンドもかなりのもので、実際にマシンを操っているようだ。

ゲーム画面は、これまでと同様で画面上部の中央にコースマップ、その左右にバックミラー、その上の右側には現在の順位、左側にはラップ数、ラップタイム、スピードといった感じで情報が表示されている。



トップを捕えるのも時間の問題だ

今回、同時に開発された新型の筐体では、コクピットも新たなデザインのカーボンパネル調で、気分はもうＦ１パイロット！

実車に近づいた操縦感覚

これまでのレースゲームでは、スタート時にアクセルを目一杯踏み込んだ状態でも、ホイールスピンなしでスタートするものが多かったが、「ファイナルラップR」



ベタ踏みだとホイールスピンする

では、同社のリッジレーサーと同様、スタート時にアクセルを踏み込んだ状態ではホイールスピンを起こすようになった。

ここで、うまいスタートの仕方を伝授しよう。



かなり急なカーブだ

まず、スタート時にシグナルが画面に表示されている。このシグナルが赤の間は、アクセルを踏まないこと。もちろん、シフトはローの位置だ。

シグナルが青に変わった瞬間に、アクセルを序々に踏んでいく。ただし、いきなり目一杯踏み込まないように。あくまでもそ〜っと踏み込んでいくのがコツ。

多人数同時プレイでは、スタートのミスは致命傷となるため、くれぐれもホイールスピンには注意しなければならない。



火花がリアル!!

実在の4コースでバトル！

コース選択可能なところは、前作から受け継がれている。

今回は、次の４コースが選択可能。いずれも実在のコースだ。

ドイツ

キツめのカーブが少なく、初心者がプレイしてもレースの楽しさが満喫できるコース。

ブラジル

ドイツよりもカーブが少し多くなっている。ゆるめのコーナーで相手との差をつめて、その後に控えるストレートで勝負を賭けろ！

ハンガリー

ストレートが少ないテクニカルコース。どのコーナーで相手をパスするかがカギ

ベルギー

複合カーブがあり、難易度が高いコース。長いストレートがあるからといって油断していると、痛い目に遭うかも…。

魅力は多人数同時プレイだ!!

白熱のレースをお約束

多人数同時プレイで勝利するために、順位と最高速の関係は是非覚えておいたほうがいい。

シリーズ共通の特徴として、順位が上がるほどマシンの最高速が低くなり、順位が下がるほどマシンの最高速が高くなる。

このため、順位が低くても最後の最後に大逆転する可能性が残されているのだ。



アーケード先取りTHE NEW

シングルマッチが廃止され、チームバトルだけで登場！新技の一部を連続ビジュアルで解説！

マッスルボマーDUO

©CAPCOM

追加された新技で相手レスラーを叩きのめせ！チームバトルだ！

「DUO」を楽しむために

今までシングルマッチでしかプレイしたことがないプレイヤーに対して、マッスルボマーDUOをプレイする際のポイントだ。

決着はリング内で

リングからの昇り降りが可能だった前作だが、今回はリング場外に出ることは一切許されない。

つまり、相手を場外に落とし、昇り際に技をかけるといったパターンが不可能になっているのだ。

つかみボタンが独立

次に、前作ではアタックボタンで相手をつかんでいたのが、今回新たに独立したつかみボタンが設けられている点。これを頭に入れておかないと、いつまでたってもつかみ技をかけることができない。

ちなみに、フォールする時も、つかみボタンでフォールする。

ガードの長所・短所

そして、相手の打撃系の技をガードできるようになった点。

レバーを後ろに入れると、打撃系の技をガードできるが、ガードしている最中は、相手につかまれてしまう。対戦時は、いかにしてつかむか、また、いかにしてつかまれないかといった読み合いになることは必至だ。



同キャラ4人も可能

今回は、同キャラ対戦が可能になったが、例えば友人と対戦して、自分も友人も同じキャラを2人ずつ選んでしまった場合、自分のキャラを見失う可能性が高くなる。

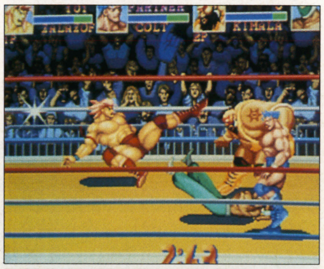
しかし、敵味方入り乱れのバトルもまた楽しいものだろう。

連続写真で新技だ！

それでは、連続写真で一部キャラの新技を見てみよう（スペースの都合で全キャラの掲載ができなくて申し訳ない）。

ザラゾフ

コサックキック（両側攻撃）







ザラゾフの出身地がロシアであることは、もはや周知の事実だが、そのロシアのコサックダンスのステップを取り入れた技がコサックキック。ザラゾフの強靭な足腰が可能にした技だ。

ブドー

鬼斬（必殺技）

骨法で鍛えたブドーならではの新必殺技。バック宙のようにジャンプする時、鋭い刃物のようなキックを繰り出す。





スティンガー

ダブルニードル（両側攻撃）

小柄なスティンガーの体を目一杯使った両側攻撃。

ステップを踏むような動きから、体を前に倒した反動を利用しての





後ろ蹴り、そして振り子のように体を後ろに倒してすね蹴りを当てる技だ。

キマラ

ビギープレス（投げ技）

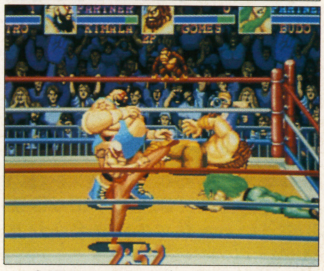
走ってきた相手に向かって、体をあずけるようにぶつかっていき、その巨体で相手を押しつぶす。

200キロもの体重で押しつぶされることで、そのまま救急車で運ばれたレスラーもいるとか…。

アストロ

タイガーファング（必殺技）





今回のシリーズのために編み出した技。高速でスピンする間に回し蹴りが3回ヒットし、1回ヒットしたらもう逃げられないとまで言われている恐怖の技だ。

アーケード先取りTHE NEW

新型32bitボードと新型音源チップを搭載！よりリアルで迫力のある画面、サウンドが魅力!!

F-1 SUPER BATTLE

FOCA／フジテレビ公認の本格F-1ドライブゲーム

最大8人で迫力のレース

F－1ゲームは多々あるが、AOUに出展されたジャレコのこのゲームは、画面グラフィックや音質がすごい。

コース内のアスファルト、砂、芝、石畳などの路面の質感の違いや路面のバンク、風景などを情感豊かに再現。

サウンド面でも、エンジン音や各種エフェクト音をリアルにし、状況に応じてピットクルーから無線でメッセージが入るという手の込みよう。

ベルギー、フランスは4周、アメリカは6周にわたりレースが展開。もちろん通信機能で、最大8人まで同時対戦が可能だ。

魅力の3コース

気になるレースコースは、ベルギー、フランス、アメリカの3コース。

ベルギーはスパ・フランコルシャンという実際にあるコースを使っており、フランス、アメリカについてはオリジナルのもの。

3コースがいったいどんなコースなのか説明しよう。

★ベルギー

半分が山岳地帯、半分が公道という変化に富んだ地形になっており、アップダウンも激しくコースの反対側は天候が違うという難コース。

実際のF－1ドライバーや関係者の間でも人気の高いコース。

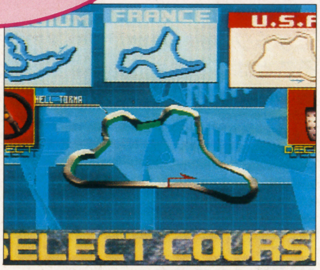
★フランス

パリ市内の特設サーキットという設定のため、凱旋門やエッフェル塔といった数々の観光名所がある。

市街地ならではの、迫力あるレースが展開する。

★アメリカ

実際にはないナイターという状況の設定で、夜景をバックに左右にうねるバンクが売りのオリジナルコース。



3コースの中から1つを選択

時間、天候の変化&クラッシュ

F－1ものにありそうでなかなかない時間の移り変わりと天候の変化が取り入れられている。

具体的には、ベルギーではランダムで雨が降る。雨が降ると当然路面が濡れてしまうので、ハンドル操作に影響がでてくるのはいうまでもないだろう。


目の前に広がる凱旋門


バンクの多いのが特徴のアメリカ

フランスでは、日中から夕暮れへと背景が変化する。

また、F－1ドライブもので目を引くのがクラッシュシーン。プレイヤーのクラッシュシーンもなかなかだが、敵は周回を重ねていくと、クラッシュしてコース外で炎上したりもする。

（画面は開発中のもの）


雨の中を激走。水しぶきが上がる


炎上車につっこんだー

3D画面のサッカーゲーム
スーパーストライカー（仮称）

昨年はJリーグやワールドカップサッカーの予選などが開催されまさにサッカー一色という感じだった。

今年もサッカーブームは続くと思えわれる中、ジャレコから3D画面のサッカーが発売されるぞ。



のこり8秒、ゴールを決めろ！

基本操作

8方向レバー
プラス3ボタン

3ボタンを使いオフェンス時にはシュート、パス、操作キャラの切り替え、ディフェンス時にはスライディングタックル、スモールタックル、操作キャラの切り換えを行う。

8カ国からチームセレクト

日本、オランダなど8か国の中から1チームを選び、予選リーグ・決勝トーナメントを行う。

3D画面ということで、ボールの動きに合わせて手前や奥へと拡大・縮小される。

高いボールが上がると、画面全体が縮小し、全体が見渡せる。

ダッシュやフェイントなどを有効に使って戦い抜け。

テクはコマンド入力だ！

サッカーにおける高等テクニックがコマンド入力で可能に。フェイントのサイホールドやヒールリフトなどがそれにあたるらしい。

そして各チームに1人のエースストライカーがおり、その選手は必殺技的なシュートを持っているのだ。そのシュートが、いつ、どこで、どうやったらでるのかは残念ながらわからない。コマンドについては解り次第紹介していくぞ。

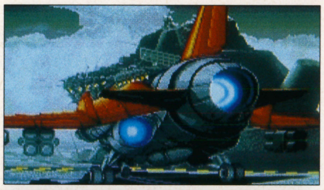
（画面は開発中のもの）



アーケード先取りTHE NEW

ほぼ1年ぶりに、アイレムのハイパーシューティングゲームが登場する。熱い弾よけの嵐、再び…!?

ファイアーバレル





「ファイアーバレル」は、アイレムの縦スクロールシューティング。雰囲気的には、かの「イメージファイト」を彷彿とさせる作品になっている。

近未来、IF…的ストーリー

ファイアーバレルの舞台は近未来。そのストーリーは、ありえそうで、あったらちょっと困ってしまうようなもの。まあ、なにぶんにもゲームの世界だから……。



2P側（青）はグラビトンレイザー

先進諸国VS第3世界、経済的格差を端に発した局地戦は、決定的な決め手を欠いたまま膠着状態に陥り、戦局は混沌たる泥沼の様相を呈していた。

当初、この戦争は、先進諸国側の圧倒的なミリタリーテクノロジーの力によって早急に終結を迎えるだろうと思われていたが、第3世界側の思わぬ抵抗を受け、長期化していたのであった。

しかし、先進諸国側のミリ・テクを凌駕する超兵器の出現により、戦局は一変した。



1P（赤）はウイングショット使用

これこそ、まさに第3世界の影で暗躍する「第4帝国〜ザ・フォース・エムパイアー〜」の仕業であった。ナチス・ドイツ、ヒットラーの影が再び世界を席巻しようとしていたのだ！　世界をその足元にひざまずかせるため、最終兵器を切り札として……。

それは、太陽エネルギーによって、無限の航続距離を誇り、地上のすべてを焼き尽くせるほどの火力を持った、死を運ぶ巨大な神の鳥、超弩級空中要塞ゴットバードであった。



ボンバーで緊急回避だ!!

事態を重く見た先進諸国軍は、ただちに対策を講じた。ゴッドバード破壊計画「オペレーション"ファイアーバレル」。



海上、空中にも敵機が…

今、2機の高性能戦闘機がゴットバード破壊へと出発するのであった。

ワイバーンとウルフェンを駆れ

プレイヤーは、ワイバーン（1P側）とウルフェン（2側）をコントロールして、敵と戦うのだ。

自機のコントロールは、おなじみ8方向レバーで行う。で、Aボタンがショット&ミサイル発射ボタン、Bボタンがボンバー発射ボタンだ。

ショットは、アイテムを取ることでパワーアップしたり、チェンジしたりする。

また、入手したアイテムによっては、ショットの他にミサイルを発射できるようになるものもある。

ボンバーは敵に大ダメージを与え、敵弾を消すこともできる。危なくなったら、とりあえずボンバーを使おう!!

アイテムでパワーアップだ

アイテムは、登場するアイテムキャリアを破壊すれば、各種アイテムを落としていく。

ショット

- **●無限バルカン**
  自機の標準兵器。
- **●ウイングショット**
  扇状に拡散する弾を発射する。
- **●グラビトンレイザー**
  前方に強力なビーム攻撃をする。
- **●マルチウェイグレイネイド**
  ほぼ、全方位攻撃ができる。

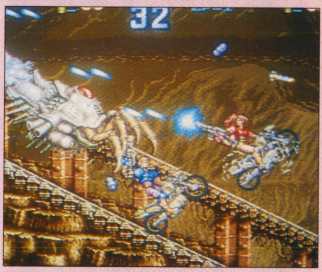
ミサイル

- **●ストレイトミサイル**
  前方に強力なミサイルを発射。
- **●ホゥミングミサイル**
  敵を追尾するミサイルを発射。

頑張れ！シューティング！

その他に、取るとボンバーのストックを増やすアイテムもある。

■ジオストーム



階段をバイクで逃げるのか…

「ジオストーム」もアイレムの新しいビデオゲーム。こちらは、横スクロール型のアクションシューティングゲームだ。

ゲームの背景は、かの「アンダーカバーコップス」「海底大戦争」と同じらしい。

詳細は、次号を待て!!



パワードスーツをまとって、攻撃だ!!

アイレムの新アクションゲーム。期待大だAMエキスポ出展情報!!

美しいグラフィックと、数々のシステムが特徴的。最新情報の入手に成功!!

ツインイーグルII

AOUアミューズメントエキスポ出展の要チェックゲーム満載

ダメージ制から残機制へ

前回報告した情報では、自機がシールドによるダメージ制だったが、シールドが廃止され、オーソドックスな残機制に変更された。

これにより、ゲーム展開にさらに緊張感が増すことになった。

努力の報われるショット

自機のショットは、ボタンを連打していると、2連だったショットが4連になる。それほど気合を入れて連打しなくても、軽めの連射でショットがパワーアップされるので、連射が苦手なプレイヤーでも安心だ。

ちなみに、対空バルカン、対地ミサイルに共通しており、バルカンとミサイルの同時発射も可能だ。

トリックショットの使い道

レバーの入力により、特殊な効果が得られるトリックショットだが、実は意外な使い道が隠されていたのだ。

トリックショット使用時は、一時的に1P側の自機が赤く、2P側の自機が青く光るのだが、この光っている間は自機が無敵の状態になっている。

例えば、敵の弾に囲まれてしまった場合や、画面端に追いつめられて逃げ場がなくなった場合などにトリックショットを使うと、うまい具合に抜けられることがある。



2P側が無敵状態だ

扇状連射

一定時間、90°前方に弾をふりまく。レバー入力により、左右への振り分けが可能。A、Bボタンで対空、対地の使い分けをする。



レバー入力で左右を振りわけよう

回転連射

レバー入力で、自機が左回転または右回転して360°に弾をバラまき、ダメージは広範囲に及ぶ。

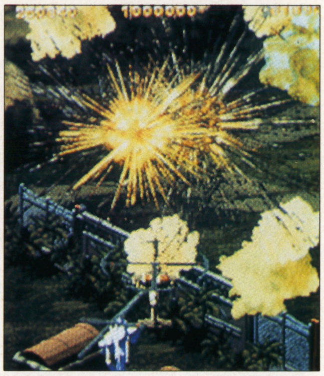
対空、対地ともに可能。



対空バルカンの回転連射

強力ボム

通常よりも、特殊武器の威力が強力になる。1回の入力で、特殊武器1回分の威力が倍増する。



威力倍増の強力ボム

ホーミングミサイル



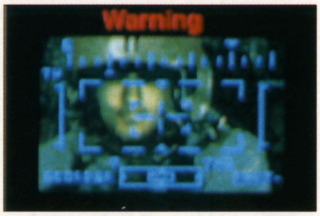
レバー入力により、敵を追尾するミサイルを発射する。意識しなくても、割合よく出るトリックショットだ。

ダブルホーミングミサイル

敵を追尾するホーミングミサイルの数が2倍に増える。

チャフ

自機の周囲にバリア状の弾幕を張る。レーザー以外の敵弾から自機を防御し、近寄る敵にダメージを与えることができる。



ナパーム

入力1回につき、地上にナパーム弾を投下する。広範囲を焼き尽くす強力な対地兵器

旋回

自機が旋回することにより、全ての敵の攻撃を一時的に回避することができる。

自機が旋回している間はノーダメージである。

SPECIAL SCOOP! スペシャルスクープ

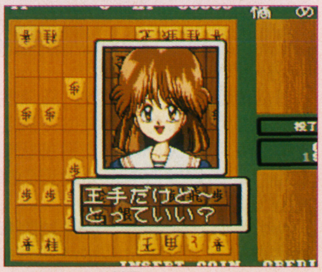
――本格将棋ゲーム、華やかに登場！――

早指し将棋五月陣戦（仮称）

スピーディーな展開で、簡単に将棋が楽しめる「早指し将棋　五月陣戦（仮称）」の登場だ。

スーパーリアル麻雀シリーズとは、一味違った女の子たちがプレイヤーの相手をしてくれるぞ。

脱衣ものではないものの、それぞれの女の子たちはカワイクって魅力的。しかし、女の子相手でも内容は本格的なので、手加減するとイタイ目に遭うかもね…。



あゆみちゃんと対局

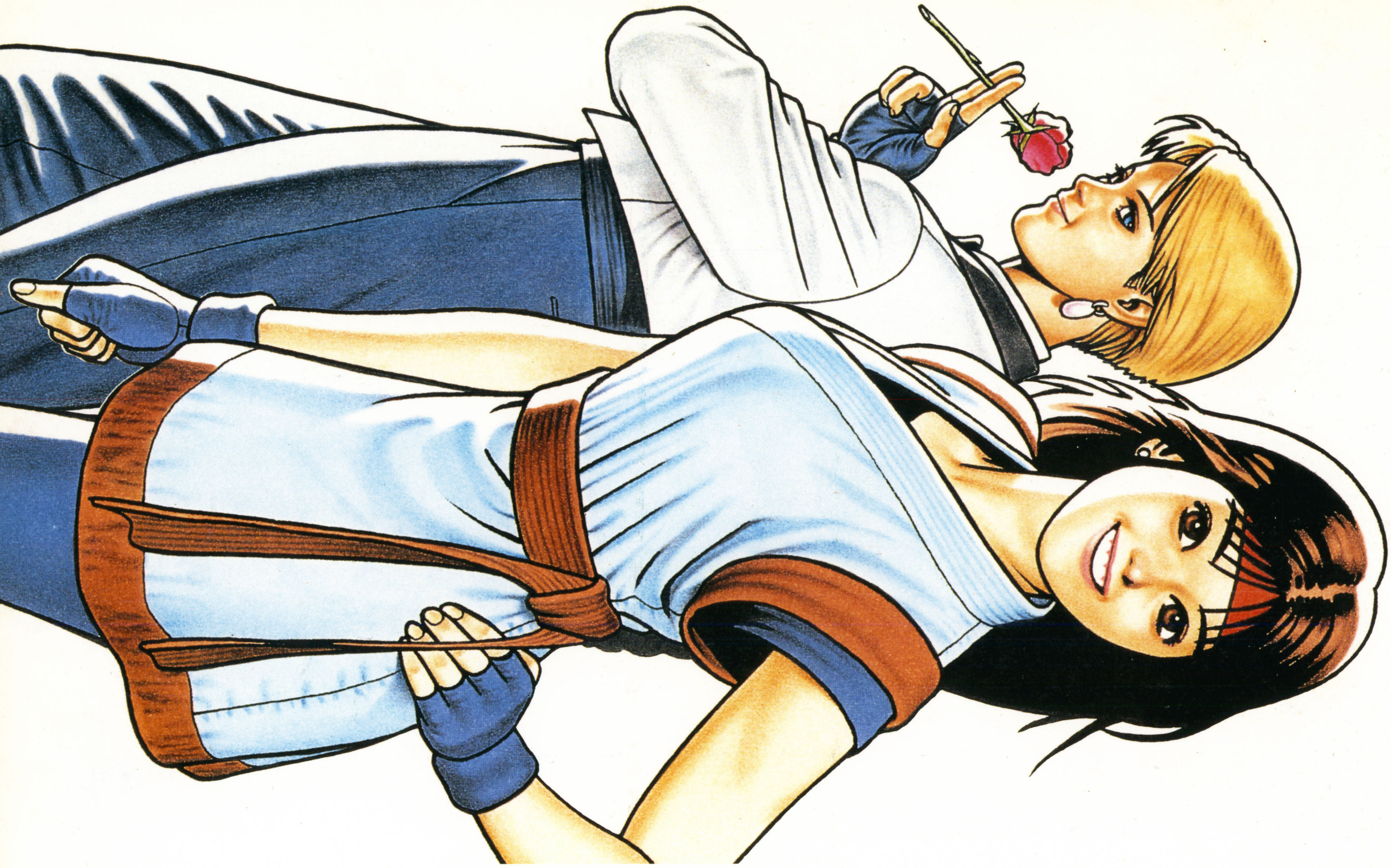
POST CARD

ファイナルファンタジーⅥ ©1994スクウェア/イラスト:天野喜孝 GAME遊'94年4月号

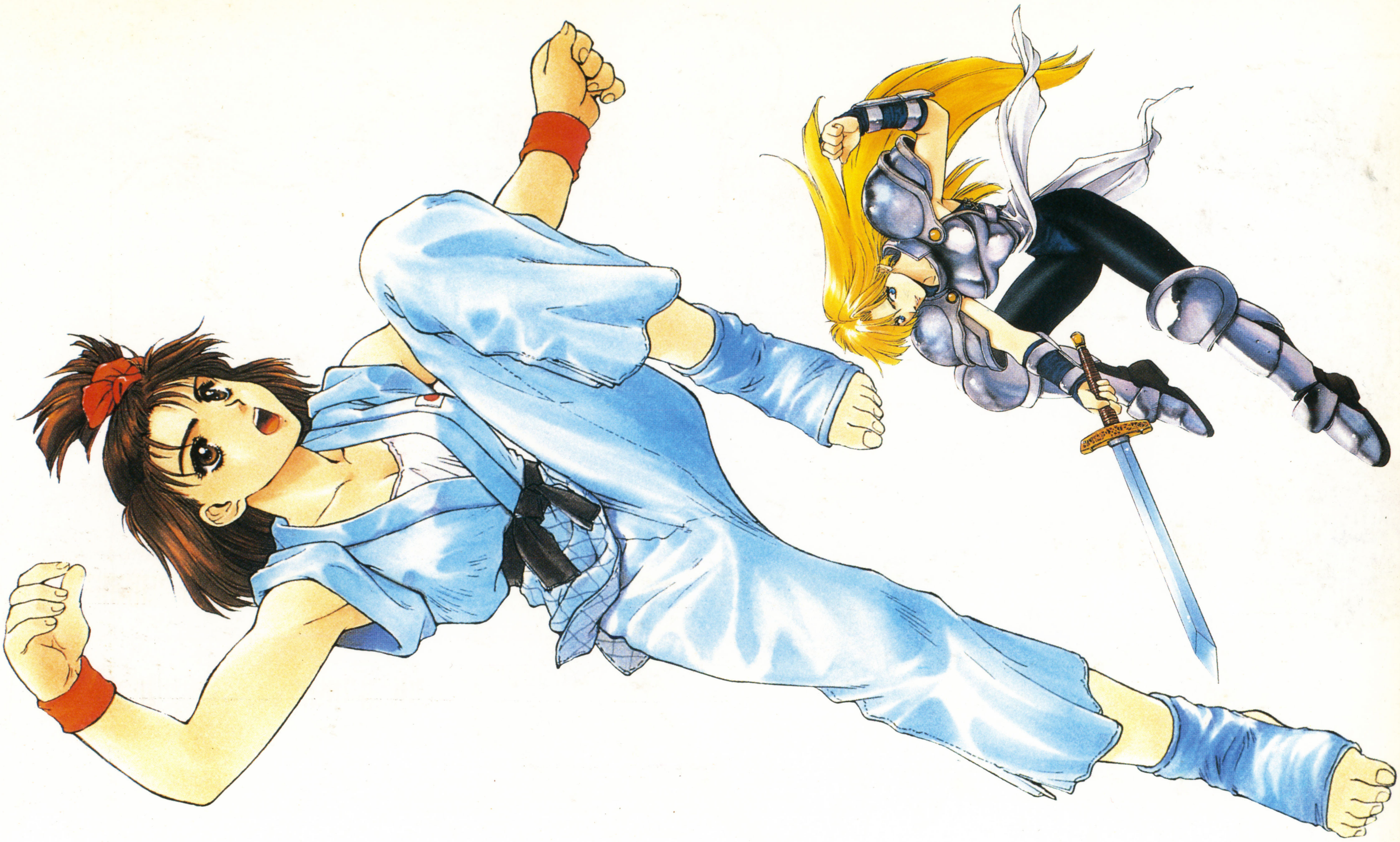
POST CARD

龍虎の拳2 ©SNK 1994

GAME遊'94年4月号









POST CARD

ワールドヒーローズ2JET ©SNK/ADK 1994

GAME遊'94年4月号

POST CARD

スーパーリアル麻雀PartⅣ ©セタ/原画:田中良

GAME遊'94年4月号

アーケード先取りTHE NEW

バンプレストから、自社オリジナルキャラで横スクアクションが登場。超簡単コマンドで必殺技を繰り出せ!

電神魔傀 でんじんまかい

今年は格闘ゲームからシューティングへのシフト成るか!?

HOW TO PLAY



各キャラの基本操作だが、8方向レバーでプレイヤーの移動。同じ方向に2回続けてレバーを入れるとダッシュする。

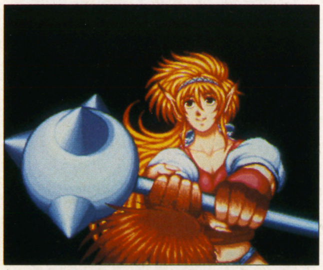
Aボタンで攻撃。このボタンを押し続けることで、敵からの攻撃を防御する。

また、Bボタンでジャンプが可能といった感じで、操作は横スクロールアクションの基本型と言っていいものだ。

いずれにせよ、分かりやすい操作はありがたいものである。

ゲージに注意せよ!

画面には、プレイヤーのライフゲージとパワーゲージが表示されているのだが、ライフゲージはプレイヤーの体力で、このゲージが無くなるとゲームオーバー。



パワーゲージはプレイヤーの必殺技に関係していて、このゲージが一定量たまることにより、強力な必殺技を繰り出すことができる。

ライフ、パワーゲージ共に、それぞれ体力回復アイテム、気力回復アイテムでゲージの補充が可能。

また、一度に2つのゲージを回復させてしまう気力体力回復アイテムも存在する。

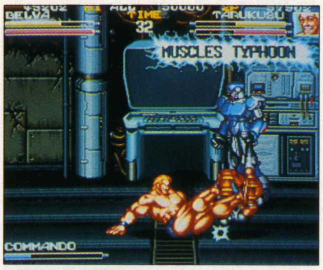
必殺技と合体技

各キャラは、それぞれ必殺技を4つずつ持っている。

必殺技といえば、難かしいコマンド入力を連想するプレイヤーも多いことかと思うが、このゲームの必殺技コマンドは、いずれも入力方法が簡単なもので、初心者でも技が出しやすくなっているのが特徴だ。

コマンドその1

Ⓐ押しながら ↑↓ Ⓐ離す

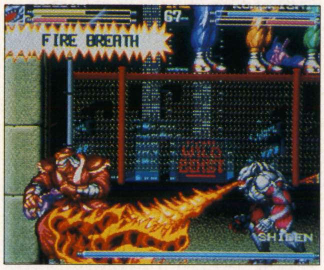


名前からして強力そうな技だ

□魔傀元聖：
ジェットアッパー
□タルクス：
マッスル・タイフーン
□衣世：
天足通（スパイラル・キック）
□ベルヴァ：
ニー・スラッシャー
□黒騎士：
スパイラル・アッパー

コマンドその2

Ⓐ押しながら ←→ Ⓐ離す



炎をブーッと吐く

□魔傀元聖：
バーニング・ソバット
□タルクス：
ゲタ・ストライク
□ゼル・ディア：
ファイヤー・ブレス
□衣世：
回転突き（ローリング・ハンマー）
□ベルヴァ：
マッハ・パンチ
□黒騎士：
閃疾歩（ライトニング・アタック）

超簡単コマンドでGO

コマンドその3

ジャンプ中ⒶⒷ同時押し

□ゼル・ディア：
ローリング・アタック

コマンドその4

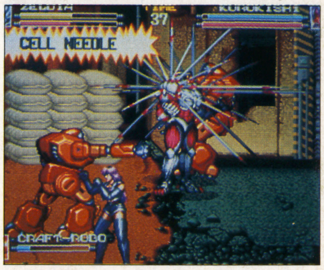
ジャンプ中ⒶⒷ同時押し

□魔傀元聖：
ソニック・バスター
□タルクス：
ドリル・ヘッドバット
□ゼル・ディア：
襲撃足（ドリル・キック）
□衣世：
ロケット・ハンマー
□ベルヴァ：
ブースター・ナックル
□黒騎士：
ソニック・ブラスター

コマンドその5

ⒶⒷ同時押し

□魔傀元聖：
旋風脚（トルネード・バスター）
□タルクス：
マッスル・ブラスター
□ゼル・ディア：
セル・ニードル
□衣世：
旋風根（サイクロン・ストーム）
□ベルヴァ：
ブースター・ラリアット
□黒騎士：
旋風足（スピニング・キック）



まるでハリネズミのようだ

味方のプレイヤーがいる時のみ、使用可能な技が合体技と呼ばれるものだ。

1Pと2Pが組み合って摑んだ方がA、Bボタン同時押し。

または、一方が敵を摑んでいる時、もう一方が敵の背後からAボタンを押すことで、威力絶大な合体技を出すことができる。

この他にも謎の技が

豊富な必殺技の他にも、謎の技が存在するらしい。

真偽のほどはいかに…?



アーケード先取りTHE NEW

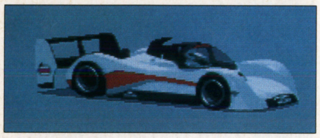
ここはル・マンの世界。ル・マンカーでサーキットを駆け抜けろ!!
コナミから対戦型登場！

レーシングフォース

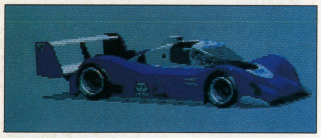
高性能チップPSAC4使用で立体感たっぷりのレース展開！



PANTHER—787R



WHITEGEOT—905R



FORTREST—B11

奥行きのある美しい画面

レーシングフォースは、新しく開発された高性能チップ「PSAC 4」を使っている。このチップの特徴は、奥行き感のある画面をだすトコロなのだ。

レースゲームにありがちな、絵に描いたような平面な画面も、「PSAC 4」を搭載しているレーシングフォースならば、美しくて、バッチリ立体感のあるコースを楽しむことができるのだ。

また、マイカー、ライバルカーも立体感がよく表現されているので、真に迫った、抜きつ抜かれつの激しいバトルを展開できる。

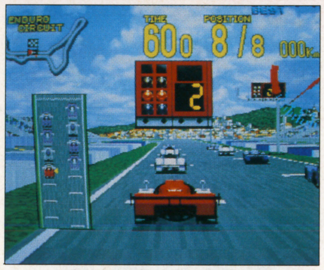
レーシングフォースは通信機能搭載で、最大8人同時プレイできるので、さらに白熱したレースバトルを繰り広げられる。

ルマンカーを乗りこなせ

レーシングフォースは、まずコインを投入することからはじまる（当たり前!!）。

すると、コース選択画面が出るので、好きなコースを選ぼう。コースは全4種類。複数同時プレイをする場合、多数決になる。

次に、ミッションの選択をする。オートマチックか2速マニュアルのどちらかを選ぶ。どちらも一長一短なので、この手のレースゲームに慣れている人は2速マニュアルを、初心者はオートマチックを使うことをオススメする。

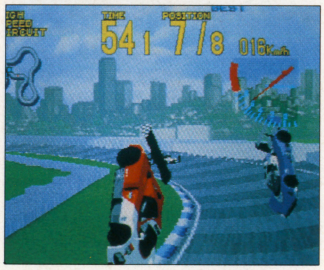


スタート直前！　ポジションは最後だが

基本的に各車の性能は同じだが、順位がビリほど車のトップスピードが高くなることは、覚えておくとよい。うまく使いこなせ!!

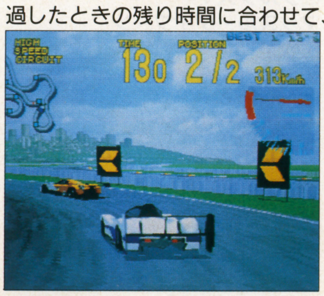
チェックポイントを通過せよ

画面の「GO！」で、ゲームがスタートする。最初の目標は、ともかくチェックポイントを時間内に通過することだ！



他の車を巻き込んで、クラッシュ!?

通過できなければ、そのままゲームオーバー。通過できれば、通過したときの残り時間に合わせて、時間が延長される。



無理は禁物!!

公道コース以外のコースは、4周でゴールとなる。うまくランキング内にゴールして、ネームを残そう!!

4つのオリジナルコース

サーキットコース

初心者向け。コースの大部分が直線で、コースの中央に立体交差がある。後半のヘアピンカーブを乗り切れば、後は楽勝！　とりあえず、ここで修行を積んでから他のコースへ進もう!!



夜も走る！　これぞルマンカーの本質

高速コース

初級者から中級者向けの。バンク状のカーブが連続するが、見た目ほど急なカーブではない。ほとんどのカーブを、アクセル全開で抜けられる。中には、そうではないカーブも…。

耐久コース

中級者向け。まさにルマンカーのためのコース。時間の経過で、背景が夕方から夜、夜から朝と美しく変化する。直線と急カーブで構成されている。後半のヘアピンは超ムズ！

公道コース

上級者向け。公道をレース場化している。チェックポイントのあるコースを周回するのではなく、新しい道を自分で突き進む感じで進行する。マップが表示されないので、けっこう大変なコースだ!!



アーケード先取りTHE NEW

パロディウスの続編がやって来る。あえて「2」でなく「極上」と銘打つほどにコナミの自信がうかがえる。

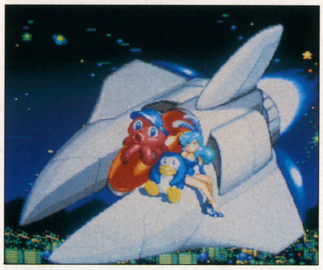
極上パロディウス 過去の栄光を求めて

コナミから超・期待の横スクロールシューティングついに登場!!

新キャラ登場

プレイヤーキャラは増えた！前作でおなじみの、パロディウスのタコスケ、ペン太郎、ビッグバイパー、ツインビーの4キャラに、新キャラが加わったのだ!!。

その新キャラとは……。


前作のキャラ+ひかるちゃん

大天使ミカエル

天界の天使ブタ。度重なる下界の乱れに心を悩ました神様によって遣わされる。使命に燃える熱血ブタである。

でも、ブタの大天使サマって…。

こいつ

プロフィールはハッキリ言って「?」なキャラクター。生年月日、性別まで一切不明、不思議なヤツ！　わかっているのは、紙飛行機の上にサーフィンのように乗っていること。

マンボウ

かの「スペースマンボウ」からのゲスト出演か…？　実は、ただの通りすがり。いつもボーッとしているので、いつのまにか巻き込まれたらしい、本人は、何が起こっているのか、よくわかっていない。

ひかるちゃん

20歳。前作では敵キャラとして


マンボーとタコの組み合わせもできる!!

出演（ハニーみかよのステージ！）していたが、もっと目立つ役がやりたいとオーディションに参加。晴れてプレイヤーキャラの地位に。兵器マニアの噂もある。

1P・2P同時プレイ可能だ！


1面のボス　アンナ&めろーら

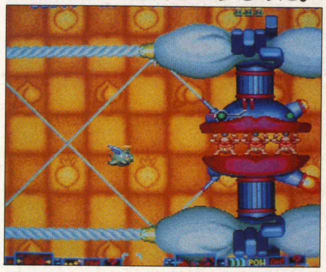

タカビーなイライザ　2面のボス

パワーアップシステムはそのまま、そして…!

パワーアップシステムは、前作同様、パワーアップカプセルをいくつか集めて、好きなパワーアップが点滅したときに、パワーアップボタンを押すだけだ。

今回から、オート、マニュアルの他に、セミオートが追加された。

パワーアップは自分で選択し、ショット&ミサイルはショットボタンひとつでOKというものだ。


デコレーションコア　何を思い出す？

極上パロディウスの情報は、ここまで！　さらなる情報は次号を期待してほしい！　もちろん、攻略もやる予定だ!!

2つに割れたボタンが新しい
ゴルフィング グレイツ2

ゴルフボールの形をしたショットレバーでおなじみのゴルフィンググレイツの続編がいよいよ登場。とにかくボタンが新しい。

ショットレバーがゴルフボールの形をしているという新しさで好評を博したゴルフィンググレイツが、さらにパワーアップして帰ってくる。

どの変がパワーアップしているのか紹介していこう。



緊張せずに第1打をはなて

ゲームモードは3種

ストロークプレイ、マッチプレイ、トーナメントの3つのモードが用意されている。

ストロークプレイはスタート時に2ホール分のプレイ権が与えられる。このプレイ権は、1ホール終わるごとに必ず1減っていくので、1コインで最低でも2ホールプレイすることができる。

ただ、バーディやホールインワンなどがでた場合のみ、1ホールのプレイ権を獲得できる。パー以上は1減るだけ。

マッチプレイは1コインで2人同時に1ホール、スコアを競い合うことができる。もちろん、1コインずつ投入すれば、2ホールプレイできる。

最後にトーナメントだが、これは1ホール終了ごとに順位が表示され、ある決められたボーダー順位以上でないかぎり、たとえそれが1ホール目でもゲームオーバーとなる。ただ、プレイ権というのがないのでパーの場合でも、先に進める可能性がないわけではない。

好きなコースを選ぶ

2には森林、砂漠などのそれぞれ特徴のあるコースが4つ用意されており、1つのコースは9ホール。

1コインで最大2コース、全18ホールがプレイでき、コースはプレイヤーが選択できる。同じコースの選択もOKだ。

どのコースにするかは、プレイヤーのタイプによっても左右されそうだ。

1つのボタンが2つに

従来のゴルフゲームによくあるのが、クラブの選択などが一方通行のため、1つとばしてしまうと1周させなければならないというめんどくささ。

そんな状況を解消するために、このゲームでは1つのボタンが中心から割れて、2つになっている。これでクラブ選択などが前後に動かすことができ、快適なゲーム展開になるだろう。

ワールドカップの最新作がついに登場！Jリーグより燃える!!

アーケード先取りTHE NEW

ビギナーからエキスパートプレイヤーまでが白熱できる内容！フェイントをうまく使って相手を翻弄しよう！

テクモワールドカップ'94

操作と基本テクニック

選手の操作は、基本的に1レバー、2ボタンで行なう。

ボールを持っている時に、8方向レバーでドリブル。

このドリブルの方向に、パスやシュートを出すわけだ。



ここでレバーを振ってやると

また、相手選手が近付いてきた場合、レバーを上下または、左右などに素早く反転させることによって、相手選手に対してフェイントをしかけることができる。

フェイントに成功すると、相手選手が吹っ飛んで、一時的に動きを止めることができるのだ。

これは、このゲームをプレイする上で基本ともいえる重要なテクニックになるので、ぜひ覚えておいたほうがいい。



フェイントで相手を固められる

ボールを持っていない時は、ボールに一番近い選手をレバーでコントロールする。

ボタンは、内側のボタンで、ボールを持っている時に、印のある選手に対して低いパスを行なう。ボールのない時は、ボールに一番近い選手が相手選手にスライディングタックルをする。相手選手からボールを奪うチャンスだ。



内側のボタンでスライディング

外側のボタンでは、ボールを持っている時に高めのパス、ゴール間際ではシュートのボタンになる。

パスを受ける前に、ボタンを押し続けていれば、ダイレクトプレイを行なう。

好きな国でプレイしよう

選択可能な国は16ヵ国におよび、それぞれ8ヵ国ずつグループAとグループBに分かれる。

例えば、グループAの中から自分の好きな国を選んだ場合、グループAの他の7ヵ国と対戦し、最終的にグループBの優勝国と対戦することになるわけだ。

スタート時に、自分チームのフォーメーションも、4：3：3、ブラジルタイプ、4：4：2、3：5：2の中から選択可能だ。



相手からボールを奪え！

サドンデスPK

制限時間中に勝負が決まらなかった場合、PK戦に持ち込まれる。

このPK戦がなかなかおもしろいシステムで、ゴールキックする選手、またゴールを防ぐキーパーともに、あらかじめレバーでボールの方向を決めておき、ボタンを押した後は一切ボールのコントロールができないといったもの。

要するに、運のみのジャンケン勝負の形式をとっているのだ。



運を天に任せて方向を決める

実戦テクニック

その1 レシーバーを使いこなして中盤を支配する

レバーによるドリブルの方向により、レシーバーが切り替わる。

ドリブルの方向をこまめに変えて、相手選手にジャマされない位置にいるレシーバーを見つけてパスするべし。

レシーバーはパスを出されるとゴール方向に走り込む習性があるため、これを利用してロングパスを狙うことができる。

その2 前線にくさびのようにパスを打ち込む

ゴール前の相手選手の前に、くさびのようなパスを通し、相手選手をゴール前から引きはがすのだ。

その後すぐに振り向いてスルーパスを狙うか、フェイントでかわしつつドリブルで突破しよう。

その3 サイドから高いパスを使ったセンタリングを上げる

ゴールサイドまでボールを運び、そこからゴール前に高いパスでボールを入れ、キーパーの逆サイドをついてシュートを決める。難易度が非常に高い技なので、訓練を必要とする。決まればスゴくカッコいいぞ！



ゴールの後の喜び　その1



ゴールの後の喜び　その2



うまく得点につながるだろうか？



アーケード先取りTHE NEW

麻雀 ラマン

ちょっと変わったストーリーの麻雀もの。実在のAV女優の実写撮り込み画像。

社長の愛人の面倒を見よう

プレイヤーであるキミは、とある会社の社員として働いていたが、ある日突然、社長に呼び出されることになる。

別に業績が悪いわけでもないのに、何故に社長に呼び出されるのか？　なんてことを（恐らく）考えながら、社長室に向かうのであった。

社長室に入ると、開口一番、社長から次のような相談を持ち掛けられてきた。

「最近、不景気なのに愛人が多すぎて金がかかって困っている。そこでキミに一つ相談をしたいんだが、私の愛人の１人を面倒みてもらえないかね？」



そう言ってもらえてスゴクウレシイ

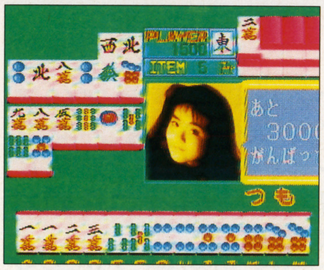
金は麻雀で稼ぐ

しかし、いくら社長の頼みごととはいえ、キミには先立つもの…つまり肝心のお金がないのである

それに、なんで社長の愛人を面倒みなくてはならないのか（…と思ったかどうかは知らないが。まあ、弟が兄のお下がりの洋服を着る時の心境に似ているだろう）？

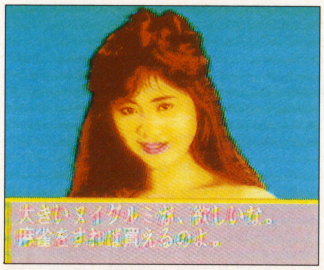
キミは仕方なく、社長にお金がない旨を告げた。しかし、冷酷にも社長はこのように言い放ったのである。

「お金だったら麻雀で稼いでくれ」　何ともまた無責任な社長だ。社員に愛人を押しつけておいて…。

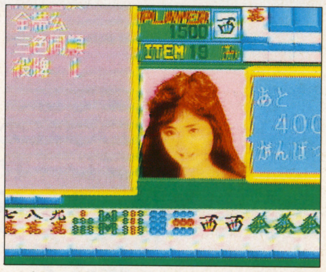


あと3,000点、はうぅ～

結局キミは、泣く泣くギフトショップへ行ってアイテムを手に入れて、社長の愛人と麻雀をするのであった。



麻雀して買ってあげよう！



というわけで、キミは社長の愛人のおねだりを満たすため、麻雀をしなくてはならない。ルールは何でもアリアリで、和了した翻数に応じてアイテムを購入して、麻雀を有利な展開にしよう！



麻雀 恋愛倶楽部

キミは女心をつかめるか？

酒場に何がある？

プレイヤーであるキミは、道を歩いていると、脇を通りかかった易者に、突然呼び止められる。

何ごとかと思い立ち止まると、易者はキミに次のようなことを告げるのだ。

「北の方角にある酒場に行きなさい。きっといいことがあるだろう」　そこでキミは、興味本位でその方角にある酒場へと向かうのであった。

この女の子たちは一体？

酒場に着くと、女の子たちがたむろしていた。

しかし、その女の子たちは、皆どこかで見たことのある娘だったのである。

小沢奈美、栗田ひろこ、山下麻衣、沢木まりえ、林由美香、五島めぐ…。



やっぱりあと3,000点、はうぅ～

そう、彼女たちは、おなじみのAV女優だったのだ。

これはチャ～ンスとばかりに彼女たちに近寄ると、お約束と言わんばかりに「欲しいものがあるから、私と麻雀で勝負して買ってちょうだい」と言いだすのである。

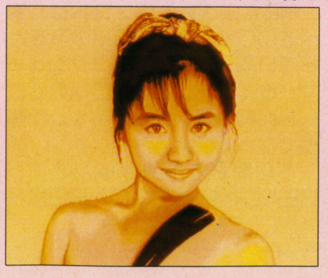
ここで引いたら男がすたる（ただのスケベ心だったりして）…と考えるのは当然のことだろう。

キミの雀師（ナンパ師？）としてのテクニックを駆使して、麻雀に勝ち続け、アイテムをどんどん購入し、彼女たちのハートをつかみとるまでは、やめられない、とまらないといった、何とも楽しい世界なのである。

おおウレしいぞ！

プレイヤーは、1,500点持ちでスタートし、和了した翻数に応じて、役に立つアイテムを買うことができる。

また、アイテムポイントが増えるボーナスゲームもあり、ちょっとお得かも。





特別大サービスのムフフなシーン

もちろん、実在のAV女優の実写撮り込み画像が楽しめ、麻雀に勝つことで、相手の女の子の色々なムフフポーズの画面を拝めるのはウレしいところ。

実写撮り込み画像の麻雀は、最近では美少女アニメ系のものに押され気味な感じがするが、この２タイトルは、実写撮り込みものの健在ぶりを十分見せつけてくれる。

ニューハード解説

発売直前の インタラクティブ新世代機 パナソニック3DO リアルに迫る！



米国では、すでに発売されている3DO社のインタラクティブ・マルチプレーヤー"REAL（リアル）"が、今年3月20日に日本で発売されることとなった。
そこで、今回は次世代マルチメディア機の旗手と噂が高いREALの諸性能、可能性、問題点に迫ってみよう。

REALの諸性能分析

コンシューマー機初の32ビットＲＩＳCチップ搭載

REALのハード的な性能をあらわす、ひとつの目安として、メインCPUに「32ビットRISCチップ」を搭載していることがあげられる。
32ビットRISCチップというと、現在、パーソナル・コンピューターやワークステーションの分野では、すでに主流となっている高性能集積回路である。
従来のコンシューマー機で使われているメインCPUは、だいたい8ビット〜16ビットなので、単純にCPUの処理能力だけを比較しても、32ビットCPUは従来のコンシューマー機の数十倍の力を持っていることになる。

画像専用の32ビットグラフィック・プロセッサー搭載

REALの場合、メインCPUの他に、一対の画像を専門的に処理する32ビットグラフィック・プロセッサーを搭載し、これまでのコンシューマー機ではできなかった画面処理を高速でこなせる。
数値的な性能をあげれば、最大6,400万ピクセル／秒の画面表示が可能。色数は最大1,670万色で、ほぼフルカラー。同時発色した場合、3万2千色が画面上に表示できるのだ。
テレビ番組を見ているのと同じような、リアルな感じの画面をつくりだせる。

シネパック採用

REALは、「シネパック」と呼ばれる動画圧縮技術を採用していて、毎秒／30フレームのデジタル動画再生能力を持っている。
このシネパックのおかげで、CD一枚で約45分の動画再生が可能となっている。付属のビデオCDアダプターをつければ、ビデオCDをみることもできる。

倍速ドライブ使用

REALで使えるソフトは、すべてCDかCD-ROMの形をとっている。これまでのコンシューマー機では、CD-ROMの「ロード時間が長い」ということが問題になっていた。
この問題を解決するために、REALは倍速のCD-ROMドライブを使用している。このため、従来の約2分の1にロード時間を短縮できる。

総評

REALとはどのようなものか？

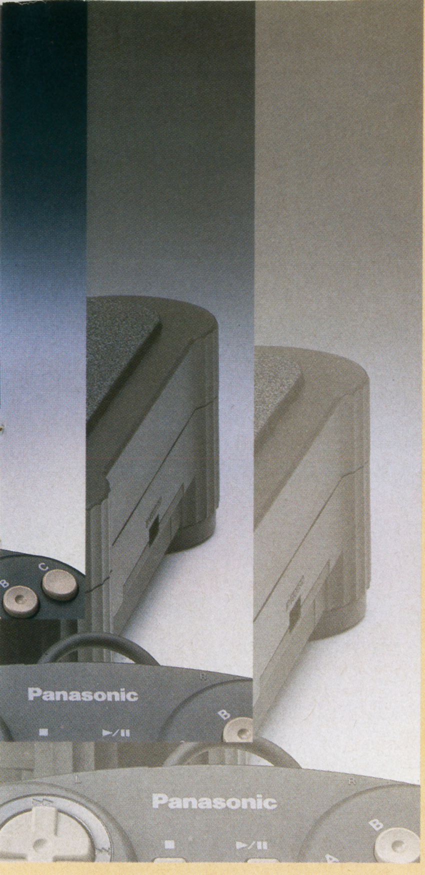
諸性能を細かく見ても、数値の列挙なので、「よくわからない」という方も多いことだろう。
簡単にいうと、REALは、コントロールパッドで扱える倍速CD―ROMドライブ付き高性能のパソコン、といったものである。
性能的、機能的にも、現在市場に出回っているコンシューマー機では、太刀打ちできないものを持っているのである。
富士通が先に発売しているCD-ROMプレイヤー「マーティ」と非常によく似た形態をとっている、ということも記しておこう。

販売網が今までになく強力！

REALの日本発売が大きな話題となっているが、その主な理由は、REALの高性能さではなく、その販売網の大きさにある。
それは、REAL本体とそのソフトを、松下電気がこれまでに築きあげてきた、非常に大きな販売網を利用して展開ができるところである。
これまで、コンシューマー機といえば、玩具関係やパソコン関係の販売経路で売られていたが、REALは家庭電気関係の販売経路で売られることになる。
つまり、大手デパート、大手ディスカウントチェーンはもちろんのこと、自分の家の近所にある電気屋さんでも、REALやそのソフト、周辺機器などを手に入れられるのである。

ユーザーから見たREALとは？

REALの本体価格は、54,800円である。これまでにない高性能機ゆえの価格であろうか。はっきり言って、"高い"のである。
いくら高性能とはいえ、5万円を越す大金を使って、どんな人たちがREALを買うのであろうか？ そこで、問題となってくるのが、ソフトの質と、ソフトが持つ「引き」である。
どんなに性能がよくても、ソフトの質が悪ければ、そのハードの命運はつきたも同然だ！
逆にいえば、ハードの性能がそれなりでも、質の高いソフト、"引き"の強いソフトがラインナップにあがれば、ユーザーは買い求めてしまう傾向が高いといえる。
SFCのドラクエ、ファイナルファンタジー、メガドライブのフ



発売が予定されているソフト

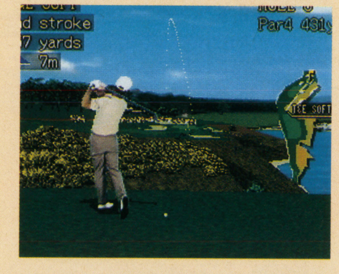
チキチキマシン猛レース ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦

フューチャーパイレーツ



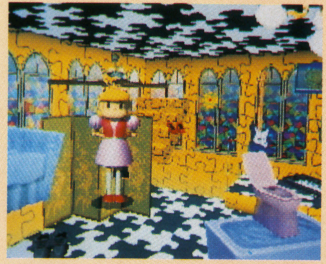
ペブルビーチの波涛

T&Eソフト／Panasonic



ライフステージ

マイクロキャビン／Panasonic



ウルトラマンパワード

バンダイ



山村美紗サスペンス

京都鞍馬山荘殺人事件

パックインビデオ／Panasonic



鉄人

SYNERGY／Panasonic

娯楽の殿堂

Hakuhodo MMS／Panasonic

ファラオの封印

アスク講談社

時を越えた手紙

シンキングラビット／Panasonic

黒き死の仮面

ハミングバードソフト／Panasonic

バーニングソルジャー

パックインビデオ／Panasonic

将棋スペシャル

パックインビデオ／Panasonic

ファイアボール

日本データワークス／Panasonic

ドクターハウザー

リバーヒルソフト／Panasonic

ノンタンといっしょ

ビクターエンターテイメント／Panasonic

寺沢武一の「武」

FUN PROJECT／Panasonic

※上記の他に、米国版の移植ソフトの発売も予定されている。

ァンタシースターなど、各ハードには、これまでいくつか強力な"引き"となるソフトが登場してきたが、REALの場合、どんなソフトがその役を担うのだろうか？



用語解説

RISCチップ：構造的にムダな部分を省いて、プログラムを短時間に処理できるように開発された、高性能集積回路。マルチメディアを行うには、32ビットRISCチップが最低でも必要とされている。
ピクセル：画素と呼ばれている単位。これをあらわす数字が大きいほど、鮮明で細かい画像を映し出せる。
色数：画面で表現できる色の数。PCエンジンで255色、メガドライブで16色だから、REALの発色能力はすごい！
動画圧縮：簡単にいうと、画像データーの余計な部分を大幅に省いて、データーの総量をコンパクトにまとめる技術。「シネパック」は、米国スーパーマック社の「コンパクト・ビデオ」という画像圧縮技術を、同社からライセンス提供してもらっている。
毎秒／30フレーム：1秒間に30枚の映像を画面上に次々映し出すことができる、ということ。映画のフィルムのコマが1秒間に30コマ進むのと同じこと。

CPU		32ビットRISCプロセッサ ARM60(12.5MHz)
メモリ	RAM／VRAM	3メガバイト（2メガバイト:メインRAM 1メガバイト:VRAM）
	SRAM	32キロバイト(バッテリーバックアップ)
映像	テレビジョン方式	NTSC方式 525本 60フィールド
	映像出力	1.0Vp-p 75Ω
	Sビデオ出力	輝度信号 1.0Vp-p 75Ω/色信号 0.286Vp-p 75Ω
	解像度	640(H)×480(V)ドット
	カラー表示	最大1600万色
音声	音声出力	1.7Vrms(0db)
	音声特性	S/N比100db以上/周波数特性 20Hz〜20KHz

CD-ROMドライブ		サイズ:12/ 8 cm(CDシングル)倍速対応
入出力ポート	コントロールポート	低速入出力用×1
	拡張ポート	高速入出力×1
	AV拡張ポート	ビデオCDアダプター専用×1
対応CD-ROM規格		3DO CD、音楽CD、CD-G、フォトCD、ビデオCD※
電源		AC100V±10%、50/60Hz
消費電力		16W
外形寸法		幅284×奥行268×高さ88mm
質量（重量）		約2. 8kg
許容周囲温度		10℃〜35℃
許容相応湿度		20%〜80%

超情報入手!!

SUPER STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge



さらに進化したストⅡシリーズの登場!!

スーパーストリートファイターⅡXエックス





これがスーパーコンボだ！

史上最強の対戦格闘ゲームが誕生しようとしている。その名はスーパーストリートファイターⅡX!!



究極進化だ！スーパーストリートファイターⅡX

スパⅡがゲームセンターにあらわれて、約半年が経過した。そして、今、ここにストⅡシリーズの最新作「スーパーストリートファイターⅡX」が登場しようとしている！　その進化に迫る!!
※以下、スーパーストリートファイターⅡXをスパⅡXと表記。

スーパースピードターボ！さらに白熱した闘いがはじまる!!

ストⅡダッシュが、ストⅡダッシュターボへと進化したように、スパⅡXも高速化！
スーパーターボスピードで、高速のバトルを展開！　さらに、白熱の闘いを繰り広げられる!!

究極連続技 スーパーコンボとは？

スパⅡXとなって、各キャラクターの必殺技の頂点となるべき究極の技が誕生した。
それが"スーパーコンボ"！一発逆転を狙える究極連続技だ!!
画面下に「スーパーコンボ ゲージ」が加わり、必殺技を使うごとにゲージが上昇する。
そして、"SUPER"とチャンスサインが点滅したとき、特定のコマンドを入力すれば、究極の連続技スーパーコンボが炸裂する！

プレイヤーキャラの動きに微妙な変化

プレイヤーキャラクターの通常技に微妙な変化が加わった。キャラクター・カラーにも新しい色が追加・変更されている。

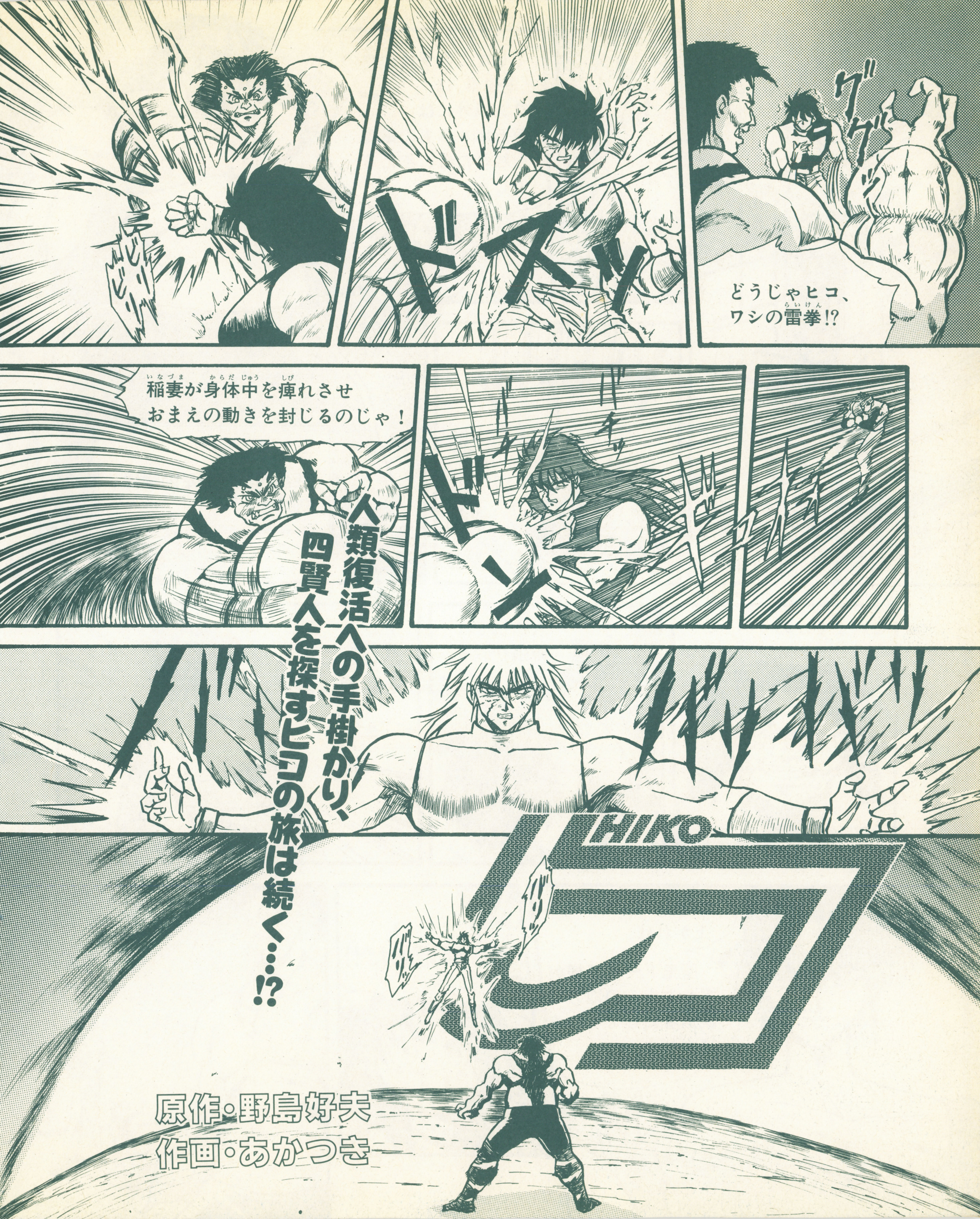
その中には、新必殺技が追加されたキャラクターもいる!!
そして、必殺技でフィニッシュをキメると、画面が一瞬フラッシュ！　劇的に、そして爽快感バツグンのラストを飾れるのだ!!

この情報を耳にして、興奮しない格闘ゲーム・ファンはいないハズだ！　次号は、さらに、さらにスパⅡXに迫る！　乞うご期待！



これが必殺技フィニッシュだ！

　※画面は開発中のもの


ドズン
どうじゃヒコ、
ワシの雷拳!?
稲妻が身体中を痺れさせ
おまえの動きを封じるのじゃ!
ドン
人類復活への手掛かり、
四賢人を探すヒコの旅は続く…!?
HIKO
ヒコ
原作・野島好夫
作画・あかつき


そしてこのライオウの「電磁巣」は、ワシ以外には何万ボルトもの電流を触れた者に与えるのじゃ。
ドサッ
バム
ライオウ
亜星類——節足動物種
蜘蛛科
これまでかのう…
フム、人にしては頑張りおる。
スウゥ
アンタ、早いとこ止めをお刺しよ！
あとレベルが2つも上がれば、魔鬼ドーグア様がアンタをこの地方の統治者にしてくれるはずだよ。
パパっ衝雷拳だ!!
ぎゅっ

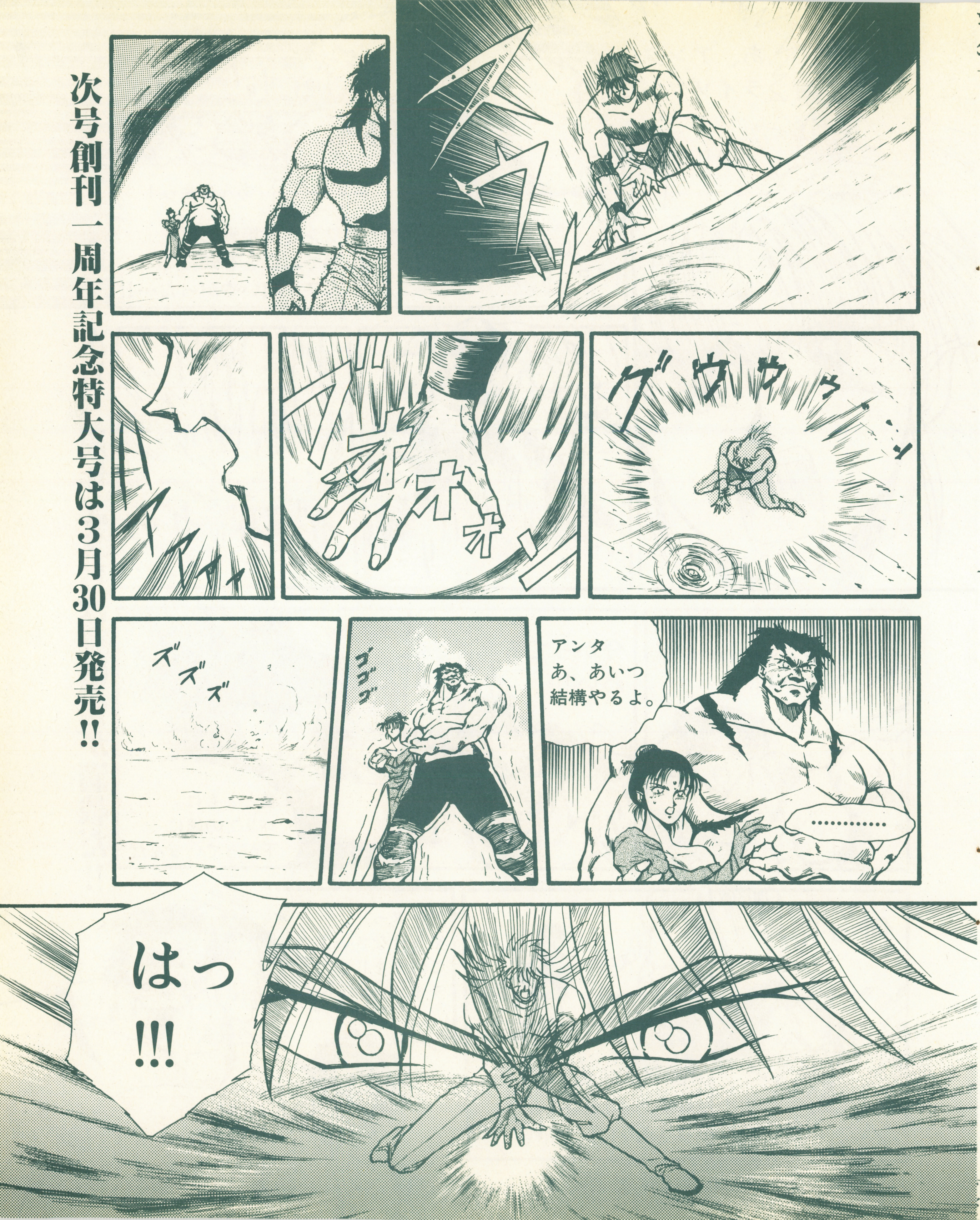

おうよ、
ライゾウ、
ワシの
衝雷拳の凄まじさ、
よおく見るんだぞ。
だが
妻と子の前で倒すことは
私には出来ない……
ドドスス
ドスドス
この男を倒すのは
さほど難しいこと
ではない。
我が衝雷拳で
粉々に砕けるが
よい!!
くはっ
パチ
パチ


ズブズブ
ドスッ
ライオウが
自慢するだけあって、
「電磁巣」は破れぬ…
逃げるために
破れることを期待して
わざと殴られているのだが、
だが、それも
これで終いだ!!
ギリッ
なんちゅう
しぶとい野郎だっ!!
うわっ
オ、
オオオ…
ヨタヨタ
トン
スゲー
だが、
そのためには
かなりのパワー
が要る。
失敗すれば
否応無しに
残った力でライオウ
を倒さなければなら
ない…妻子の前で…
そうか…下だ！
この地面の下にまでは
ライオウの「電磁巣」は
及んでいまい……



次号一周年記念号は㊕情報が満載だ!!

次号創刊一周年記念特大号は3月30日発売!!




スコーピン、
この下衆めｌｌｌ
う・ううぅ…


おまえの息子は
おまえの作ったバリアで
あの世行きだ……
ザクリ
ドサッ
ライゾオォ!!
ライゾウっ!!
ピタッ
うわあああ
ライゾウ!!
ママー！
おお


なぜじゃ……
なぜ、おまえの命を狙っている男の息子を助ける……
スッ
ズン
ザクン
ザッ
ジー…
?
私は「亜星類」であろうと「人類」であろうと嘆く姿を見るのは、嫌いなのだ……
たとえ、それが私の命を狙う者であってもな……
今度だけは見逃してやる。
で、どうする？ 戦いを続けるのか？
…………
変わっているな おまえ……
そうかもしれん …………
行くがいい。
ザッ
それは ありがたい。
では、行っても いいのだな？


ヒコ……
おまえ、魔鬼ドーグア様に会いたいと言うたな？
会いたい。
魔鬼ドーグア様は「夢幻の城」にいらっしゃる。
「夢幻の城」……？
それはどこに？
ヘルとパラの裂けし裂面の中央にある……
だが、普通の者では行けぬ場所だ。
裂面の中央か……
行かねばなるまい。
いつの日にかは……
ありがとうライオウ。
…………
こやつなら行けるかもしれぬ…
見逃すどころかワシより数段強い…
それなのに…ワシの攻撃を受けるだけだったのはなぜじゃ……
？
まったく変わったやつだ。


ザッ
ザッ
隠れてないで
出て来たらどうだ？　ヒメ！
スタッ
けっこう
苦戦してましたねえ、ヒコさん。
ホホホホ
何の用だ？
なぁによ、
無愛想ねー。
まあ、
いいわ。
ノンノン。
チッ
チッ
チッ
実は！
賢人ジョイの居所が
分かったのよ。
…………
場所は？



次号一周年記念号は㊕情報が満載だ!!

●『ヒコ』以下次号へ

集まれハイスコアラー



にっぽん全国ゲームセンターハイスコア情報

目指せNO.1

今月の3タイトル
（餓狼SP/ギース
スパII/ディージェイ
サンダードラゴン2）

ゲームプラザヴィクトリア

1月25日現在
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025　check 桑田

餓狼伝説スペシャル（テリー） A+B C+D	2,329,700	QS-リキさま!!Ⓡ	ALL P×29、D×15
〃 （ジョー） A+B C+D	2,168,200	あつし	ALL P×29 D×14
〃 （キム） A+B C+D	2,327,400	HU-FE-DMRDE.	ALL P×30D×12
スーパーストリートファイターII（リュウ）	1,884,200	あつし	ALL 爪×3 16-5-2
雷電II	1,630,060	あつし	1―6 2P側
餓狼伝説スペシャル（ギース）	2,402,500	QS-リキさま!Ⓡ	ALL P×30D×15
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴンズ2（1P）			

NTK 2店合同

1月31日現在
北海道恵庭市本町113 ☎0123-33-2271　check 北山

バーチャファイター	3′46″65	M.I	ALL
ミラクルアドベンチャー	624,600	KAN	ALL
ドラゴンボールZ	333,600	BAL	ALL
クイズクレヨンしんちゃん第2弾	1,056,000	今井エッチ君	6面
おいしいパズルはいりませんか	152,600	BAL	ALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン2（1P）			

ワンダーランド遊2（ユーツー）

1月26日現在
旭川市旭町2条3丁目 ☎0166-53-7788　check 北山尚貴

バーチャファイター（パイ）	3′06″16	THD-SGT-H.S	2KOバージョン1コインオール
スーパーストリートファイターII（フェイロン）	1,238,300	D.S	1コインオール
ミラクルアドベンチャー	420,800	UJI-HAE-KAO	1コイン5面
おいしいパズルはいりませんか	214,700	○○こらっ!	1コインオール
上海III	44,800	BEE	1コイン6面
餓狼伝説スペシャル（ギース）	554,400	XYZ	1コインオール
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ファンタジーゾーン　夢らんど

1月25日現在
北海道旭川市大町1条3丁目ビブロス2F ☎0166-53-5332　check 倉島宗宏

スーパーストリートファイターII（リュウ）	1,789,000	V'SPEC-KDO	ツメ×3 P×15-4-2
〃 （バイソン）	1,483,700	MRK	ツメ×1 P=11-6-1
BATSUGUN（タイプC）	11,543,330	アヒルの子K	R-5
餓狼伝説スペシャル	1,468,000	松井ゴジラ	P×15 リュウサガザキた乱 ALL
F-1グランプリスターII	3:54:72	SARATOGA	ラップ53：92 OT：4回
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,624,000	XYZ	ALL R×32
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）	1,204,800	VVV	P=8-1-0 ツメ×0 ALL
サンダードラゴン（1P）			

ゲームコーナーロム

1月29日現在
仙台市太白区向山2-2-17 ☎022-262-9065　check 今井洋臣

餓狼伝説スペシャル	1,663,800	CMD³-GYN。	ALL 十兵衛
エメラルディア	574,160	あぶそ(ぺ)	エスケープ面 アドベンチャー
パニッシャー	7,354,700	DRACOLL悪²	ALL ニック
J.J.スクォーガーズ	2,056,590	[illegible]	ALL 3ゲージ
マクロスII	3,531,890	[illegible]	ALL 2P側 ビギナー
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,660,000	ポール	ALL
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

決定 今月のハイスコアラー

1月29日集計

タイトル名	1位	2位	3位
餓狼伝説スペシャル（ギース）	NGT-キャサ夫	G・M・C・完治	QS-りきさま//Ⓡ
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）	すほー	蒼い戦士	RYO
サンダードラゴン（1P）	SAI	DBL-らじ助	同人FUN人

プレイランドファンタジア

1月28日現在
秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎0184-24-5278　check 佐藤

BATSUGUN（1P）	4,491,420	「S」GALAXY-いけだ!!	1コインALL ノーミス連なし
〃 （2P）	3,914,620	ギャラいけ+ダイナマイト心中	1コインALL 共にBタイプ
スーパーストリートファイターII（リュウ）	1,466,600	T&T	1コインALL
〃 （ケン）	1,485,600	T&T	1コインALL
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	6,283,500	CBX	1コインALL P×15
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ゲームタウン

1月25日現在
福島市万世町福電ビル1F ☎0245-21-5396　check 長沢宏之

バーチャファイター（PAI）	3′40″25	(ど)	1COINALLノーマル
スラムダンク	180	Y	1COINALLノーマル
餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,275,800	FLM	1COIN ALLノーマル(必)付
スーパーストリートファイターII（ガイル）	1,048,100	ダック命	1COIN ALLノーマル(連)付
ガンフロンテア	1,053,950	直ドリ	1COINALL(連)付
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴンズ2（1P）			

ファミリーランドカーニバル

1月25日現在
福島県会津若松市中町3-53 ☎0242-28-2227　check 浅川利広

餓狼伝説スペシャル	1,388,700	星雅人だ!!	キム
ドラゴンボールZ	329,200	Mr.サタン	バータ
戦国エース	1,225,400	ウラタレ	
スーパーストリートファイターII	876,800	がろう大衆予選落ち男	E・本田
〃	1,203,100	見たか哲ちゃんby K高松	ケン
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

モンテカルロ

1月27日現在
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎0273-23-2361　check 滝沢

豪血寺一族（キース・ウエイン）	1,446,200	ATF-Ⓞ	1coinALL
〃（ホワイト・バッファロー）	1,183,200	左手がけんしょう炎Ⓞ	1coinALL D×3
スーパーストリートファイターII（E・本田）	1,468,200	豆本K・H	ALL(連)なし 3万×6おち
〃 （ケン）	1,467,100	○ッちゃん軍団団員その1	1coinALL(連)なし P×16爪×2
リッジレーサー（タイム・トライヤル）	3′34″651	AKI	
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

集まれハイスコアラー

ゲームプラザコトブキ

1月25日現在
埼玉県浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631　check　小林

雷電II	1,003,090	Z..(の)(び)	イージー(連)
上海III	103,400	Z..(の)(び)	ALL
餓狼伝説スペシャル　(ジョー東)	2,370,700	windows予約済♥	ALL・P×30(連)(必)
〃　(不知火舞)	2,310,300	GPK-SJK	ALL・ギース落ち(連)(必)
〃　(ローレンス・ブラッド)	2,308,100	NJO-Jr.	ALL・ALLⓅ　(連)(必)
餓狼伝説スペシャル（ギース）	2,025,800	GPK-SJK	ALL・P×26(連)(必)
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)			

スターメッセ

1月27日現在
我孫子市湖北台1-13-20　☎0471-88-5294　check　山来

ぐっすんおよよ	4,564,050	END	変態ALL
野球格闘リーグマン	400,810	MOT	グリーンALL
餓狼伝説スペシャル	1,891,400	S.S	舞ALL
ノストラダムス	9,999,900	アマネ	ノーミスALL
達人王	1,010,300	S.S	ガンバレ
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)			

TVボンバー

1月25日現在
我孫子市柴崎台1-10-8　☎0471-84-3033　check　寺嶋　潔

雷電II	2,217,810	小野	1―7
餓狼伝説スペシャル	1,225,000	神	舞
〃	1,521,600	F.K	アンディー
〃	1,737,000	T.K	キム
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,326,000	Dr.ジンバブエ	
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)			

ゲームセンタークラウン

1月20日現在
千葉県鎌ケ谷市南初富5-9-40　☎0474-44-3833　check　牧野

ダントアール	ALL	ラリア	1coinノーマル
J．Jスコカーズ	2,380,600	RYO子	1coinALL LIFE 4コ
マッスルボマーDUO	192,100	エルボーラリア	5面ノーマル
餓狼伝説スペシャル	1,065,800	(相)	1coinALL P×不明
サムライスピリッツ	526,050	ゴリラーマンさとし	1coinALL　アースクエイク使用
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)	1,256,300	RYO	1coinALLノーマル
サンダードラゴン（1P)			

八千代プレイランドカーニバル

1月　日現在
千葉県八千代市八千代台東1-6-17　☎0474-85-2235　check　末吉一也

スラムダンク	243	鈴木弘貴	ALLフェニックス
豪血寺一族（キース）	1,184,200	ATF-Ⓞ	ALL(連)付き
雷電II	6,249,090	CHAT-ああるじーぶー	(連)付き2-8 1P側 1UP×1
機動戦士ガンダム(ドム)	1,256,700	Rai	ALL(必)付きⓅ×5Ⓞ×2
ムスタング	10,282,600	高沢一成	(連)付き8―8　5機設定
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)			

ゲームセンターポパイ

1月27日現在
東京都足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873　check　須原幸浩

ミラクルアドベンチャー	786,900	SAI	ALL残×3
BATSUGUN	17,649,800	KSD-ZXS	ALL(連)　B―TYPE
究極戦争隊ダダンダーン	738,800	KSD-木野Ⓙ	ALL　アン使用
パーフェクトソルジャー	1,068,100	KSD-キラートマト(か)	ALLスターセイバー　ALL(ハ)R24
餓狼伝説スペシャル(テリー・ボガード)	1,965,900	KAZU	ALLⒹ×5(連)(必)
餓狼伝説スペシャル（ギース）	2,144,900	KSD-ZXS	ALL(連)(必)Ⓓ×3　2万×3, 6万×1落
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)	5,346,450	SAI	ALL1P側連付き

ゲームコーナーフジ

1月25日現在
東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670　check　小林邦年

餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	2,446,700	G.M.C.URA	2万落ち　D×17(必)付
〃　(アクセルホーク)	2,312,500	BOY	2万×2落　(必)付
機動戦士ガンダム（ドム）	1,055,400	Rai	1コインALL
スーパーストリートファイターII(リュウ)	1,866,900	蒼い戦士	ALL　(必)付
クレヨンしんちゃん2	1,125,000	流れ星おりん	1コインALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）	2,453,100	G・M・C・完治	2万落　D×19(必)付
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)	1,333,600	蒼い戦士	ALL　(連)付
サンダードラゴン（1P)			

プレイシティキャロット巣鴨店

1月25日現在
豊島区巣鴨1-15-1　☎03-3943-6735　check　鈴木　淳

バーチャファイター	2′48″55	哲	PAI ALL
スズカエイトアワーズ2(デビルズキャニオン)	3′22″06	MSO-IO-LIE	FASTEST49″31
リッジ・レーサー(タイムトライアル)	3′27″275	TY.横山智之	
クレヨンしんちゃん2オラと遊ぼ	2,061,000	遊んであげない	ALL
餓狼伝説スペシャル(十平衛)	2,035,000	(花)YMD	ALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,040,400	蒼	
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)	5,275,100	DBL-らじ助	(連)付ALL

ATLUS SITY明大前店

1月28日現在
世田谷区松原2-46-5　☎03-3324-7704　check　鈴木

上海III	101,500	まつら	
トレンディスロット	922枚	APO	7×2 フルーツ×1 BAR×1
ボンバーマンワールド	1,229,800	TARO	
コズモギャングザパズル	7,433,620	ブリ	L391
ロマ・サガ2	発売日にクリア	M・U	
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)			

プレジャーキャッスル

1月27日現在
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693　check　押田隆太

餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	2,288,400	JBL-BANちょ	ALL(連)(必)
〃　(ジョー・ヒガシ)	2,511,000	SSC-VAP	ALL(連)(必)
〃　(不知日舞)	2,377,200	RVS-R.Y	ALL(連)(必)
〃　(アクセル・ホーク)	2,454,400	JAG-WOP	ALL(連)(必)
〃　(ヴォルフガング・クラウザー)	2,642,800	NGT-キャサ夫	ALL(連)(必)
餓狼伝説スペシャル（ギース）	2,626,100	NGT-キャサ夫	ALL(連)(必)
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)			

ゲームセンターコパIII

1月30日現在
泰野市南矢名62-42　☎0463-78-0610　check　竹内政人

ダンジョンズアンドドラゴンズ	287,920	N.ABE	最終面
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼパートII	2,249,000	QQQ	ALL
スーパーストリートファイターII(ケン)	2,307,500	やちょ	ALL　38R　つめ×3　(連)
〃　(ベガ)	1,947,500	ウーキーMST	ALL　36R　つめ×3　(連)
雷電II(1P側)	7,422,620	ウーキーMST	2周目8面　1UP×0　(連)
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン2（1P)			

オレンジハットとなみ店

1月25日現在
富山県礪波市新又147-1　☎0763-33-1863　check　宮浦

龍虎の拳2	508,800	今日僕は人生最大の悲	びを迎えるSが始まるの
バトルクロード	184,000	しみを迎えるRが終っ	ださあW―VHSの標
グラ・ノドクロス	406,000	てしまうのだ僕の中で	準録りの準備もOKだ
ダンジョンズ&ドラゴンズ	58,810	総てのものに優先して	当日僕はきっとこう答
雷電II	1,079,860	存在していたRそれが	えるだろう『土偶君エ
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,012,700	消える時僕の人生の終	アチェック大丈夫?』
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)	864,100	ると思っていたそして	『当然ですよ』ああ
サンダードラゴン（1P)	271,200	来週僕は人生最大の喜	待ち遠しい心が壊れてしまう程に

夢空間　ファンタジー

1月29日現在
長野県茅野市ちの丁田2732-1．☎0266-72-5339　check　有賀和義

ヴィマナ	1000万+α	あるが	607%で達成　(連)
〃	1000万+α	はなした	691%で達成　(連)
〃	1000万+α	さいとー	636%で達成　(連)
〃	1000万+α	ふじもり	661%で達成　(連)
〃	17,747,000	ふじもり	1097%　(連)
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,912,400		ALL P×27
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン2（1P)			

天野スポーツのゲームコーナー

1月25日現在
西尾市高砂町41　☎0563-56-2670　check　天野欽史

龍虎の拳2	655,886	K.K	ユリ・サカザキ　1CALL
豪血寺一族	535,000	車購入記念、SGI(き)	キース　1CALL
スーパーストリートファイターII	1,226,300	BOY	ケン　1CALL
〃	1,252,600	OGA	リュウ　1CALL
ニューマンアスレチック	9″96	WTM(わ)	1C
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII(ディージェイ)			
サンダードラゴン（1P)			

お店の

★全台50円なのでみんなこいこい!!（夢ランド）
●ウルフファングが50円になりました。ちょっとやりにくい台だが背に腹はかえられません。（モンテカルロ）
■3月に巣鴨キャロット開店10周年イベントを大々的に行います。後日あらためて報告します。（プレイシティキャロット巣鴨店）
▲新製品が入りません。「カビてるよ。」（プレジャーキャッスル）

アミューズメントスペース　ハスラー

1月25日現在
三重県熊野市本町620-1　☎05978-9-0970　check　小山

ダンジョンズ&ドラゴンズ	55,224	Wing	ファイター
餓狼伝説スペシャル	1,057,600	HAL	テリー・ボガード
〃	602,600	E・H・M	アンディ・ボガード
龍虎の拳2	238,383	AS	ロバート・ガルシア
BATSUGUN	2,7670,160	HAN	タイプB
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,416,300	HAN	
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン2（1P）			

ゲームセンターカオス

1月25日現在
大阪市此花区梅香3-26-9　☎06-463-3773　check　野崎浩司

スーパーストリートファイターII（ケン）	1,432,100	K.K	ALL P×15
ドラゴンボールZ（孫悟空）	418,900	上田　剛	ゲームおたく上田だー
究極戦隊ダダンダーン（アン）	312,650	倉　和宏	ALLクリアーならず！
ニューマンアスレチックス（ニューマンスニッパー　シャロン）	37,250	大出一貴	ALLならず。
天地を喰らうII	839,800	苅谷心一	精神がたりんは
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

タウンスポットプレイランド

1月27日現在
大阪府茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900　check　三島拓也

BATSUGUN	21,636,670	いくぜェー！	ALL B―TYPE㊥
リッジレーサー	2′42″194	坂倉さん（JEF市原）	ALL中級　MT
究極戦隊ダダンダーン	1,039,400	CIRCUS-REV	ALLアン使用
ドラゴンボールZ	876,600	KEN㋒　会長	ALL悟飯使用
餓狼伝説スペシャル	2,102,800	IWS-YUZ	ALL不知火舞
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,147,000	KZE	ALL
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ゲームプラザ　NOKEYMER

1月30日現在
堺市南花田口町1丁3-13ジョイントビル2F　☎0722-21-8533　check　牧野

究極戦隊ダダンダーン	925,250	SHG-NO KILLER	アン　1COIN ALL
ミラクルアドベンチャー	611,200	U chan	
雷電II	1,313,900	XZR B.V.Dパンツ	
バーチャファイター	4′08″64	GD²B-THE WORLD	
バトルクロード	387,300	GD²B-THE WORLD	
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,786,900	GD²B-THE WORLD	
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン2（1P）			

チャレンジャー関大前店

1月25日現在
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072　check　今井

リッジレーサー	3′28″292	DAM	T.T ALL
BATSUGUN	8,138,490	黒曜石	TYPE. B ALL
〃	8,883,010	みつきん（旧マルチリンク）	ALL
ミラクルアドベンチャー	909,900	BMOBD-スコリン	ALL
くれよんしんちゃんII	1,664,000	咆哮野郎まJU	ALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ゲームセンターピノキオ

1月27日現在
兵庫県明石市本町1丁目1-26　☎078-917-5685　check　井上（店長）

ギャルズパニックII	11面	アニメ絵の方がいいが	4人目
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	826,000	永遠の美少女タムリン	6面1人目
ぷよぷよ	907,039	「亜美ちゃ―ん!」「キャ――」	ALL技有　760ぷよ
上海III	103,100	SVR-しゅる㊣	ALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）	1,227,700	かたキン太郎	ALL
サンダードラゴン（1P）	3,472,540	同人FUN人	S.8

アミューズメントスペースバルジ

1月27日現在
奈良市橋本町1もちいどのセンター街　☎0742-27-8778　check　西村

バーチャファイター（パイ）	2′36″02	マロン、ヴェルディ	DURALストレート勝ち
餓狼伝説スペシャル（舞）	1,905,000	タオパイパイ	ALL
雷電II（ソロ）	725,200	Y&Y	
究極戦隊ダダンダーン	174,450	柴紅羅	
豪血寺一族	857,000	GAIA	
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,875,200	FOX	ALL
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ゲームゾーン灘町店

1月25日現在
鳥取県米子市灘町　☎0859-22-9749　check　大西

エメラルディア	2,484,210	NBO-BOM	ノーマル　L×81
HumanCopサッカー	47点	TAE	
マッスルボマーDud	88,5142	TAE	
ドラゴンボールZ	383,100	NRO-BOM	ALL
上海III	183,710	T.D	クリア
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）	2,225,540	JJT	

タイトーIN表町

1月29日現在
岡山市表町3丁目6-28　☎086-223-5768　check　蔵本　巧

餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	1,010,800	えばぁーそん	LEVEL2　1コインALL
餓狼伝説（丈東）	490,400	ISQ	LEVEL3　1コインALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）	883,800	Sv-V	LEVEL1　1コインALL
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

オキモト

1月25日現在
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473　check　沖本恭子

雷電II	5,869,920	すほー	2―6連付　1P
マッスルボマーデュオ	639,400	GOM	ALL　タイタン+タイタン
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,843,400	たろー	ALL
〃（リュウ）	1,628,300	さる	ALL
餓狼伝説スペシャルII（ダックキング）	2,159,500	土井	ALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,544,400	GOM-H	ALL
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）	1,467,700	すほー	ALL
サンダードラゴン（1P）			

アミューズメントパラダイスWIN

1月25日現在
山口県宇部市厚南区西宇部1291-3　☎0836-43-0810　check　木寺

餓狼伝説スペシャル（キム）	1,513,800	生活上・・・・！	1CALL
〃（ジョー）	1,397,800	男に情けは無用II	1CALL
〃（ダック）	1,096,400	P.O.K	1CALL
〃（マイ）	975,400	野鳥の会	1CALL
マクロスIIビギナー	2,669,900	僕ちんとってもこい-S	1CALL連付
餓狼伝説スペシャル（ギース）	887,400	エイトマン	1CALL
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）	1,034,800	一犬	1CALL
サンダードラゴン（1P）			

アメニティスペースオズ

1月5日現在
小野田市西高泊664-3　☎0836-84-5147　check　田村

餓狼伝説スペシャル（テリー）	2,031,200	GERRY BOGARD	1CALL
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,823,000	JOE.UC	1CALL
雷電II	1,806,130	HOR	1C　1―6連付
リッジ・レーサー	3′59″426	パワフルSAT	上級コースMT
クレヨンしんちゃんパートII	1,066,000	GERRY BOGARD	1C
餓狼伝説スペシャル（ギース）	724,400	龍神降臨	1CALL
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ビッグウェーブ

1月23日現在
高知市曙1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433　check　片岡義博

ドギューン	4周クリア 60,790,950	LAOS-長田仙人	5周目突入後ゲーム止まる
餓狼伝説スペシャル（ダック）	2,237,800	NSX-R	ALL P×31　R×32㊙
〃（ジョー・ヒガシ）	2,237,000	K.N	ALL P×31㊙
スーパーストリートファイターII（春麗）	1,944,200	ネコタマヂ	ALL P×21　36R　爪×2㊥
ぷよぷよ	1,586,429	LAOS-長田仙人	ALL　717P　だめだめ
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

チャレンジバンバン

1月25日現在
愛媛県松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583　check　玉井昭成

BATSUGUN（TYPE A）	19,709,370	L×SVII	ALL㊥
雷電II	3,809,500	K.S	2―3
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	1,919,000	FAD-IDA	ALL
バーチャファイター（パイ）	3′44″48	わいわい	BADエンド
龍虎の拳（リョウ）	1,109,170	杖◇助	ALLⓅ D×2
餓狼伝説スペシャル（ギース）	2,114,500	わいわい	ALL P×26
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

PR

★毎月第2土曜日にゲーム大会を行ってます。（カオス）
●バーチャファイター対戦台にしました。（バルジ）
■常連K氏は新しいバイクを買った！あー・・・!?（WIN）
▲南国土佐も寒いぜよ!!　全国のゲーマーのみなさん風ひきなよ。（ビッグウェーブ）
◆バトルクロード対戦台に入荷!!!（チャレンジバンバン）

モンキーハウス本館

1月29日現在
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053　check　佐伯英明

ダンジョンズ&ドラゴンズ	213,137	G.M.C.KKK	ビホルダーで死
ドラゴンボールZ	375,800	㊉さる君	ALL
パーフェクトソルジャーズ（ブシドー）	1,041,100	G.M.C.OLT	ALL
リッジレーサー（T.T）	3′27″592	ミサイルシューマッハー	完走
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ホワイトハウス箱崎店

1月25日現在
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2　☎092-641-9415　check　宮城健児

雷電II	8,380,710	INDICK-APL	3－3　1P側
ミラクルアドベンチャー	894,300	WGFC-MIL	ALL
豪血寺一族	995,200	えじまくん	札児大山使用
スーパーストリートファイターII	1,589,000	WGFC-J.O	ダルシム使用連有り
キース&ルーシィ	2,990,000	G.M.C.MARⓌ	ALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,036,100	9月のスコア	ALL連有り
スーパーストリートファイターII（デーィジェイ）			
サンダーゴラゴン2（1P）			

高宮ラッキーゲームセンター

1月25日現在
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557　check　森　浩輔

クレヨンしんちゃん2	1,508,000	A.T	1cALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,098,100	NBF	1cALL
スーパーストリートファイターII（ディーィジェイ）	978,800	NBF	1cALL
サンダーゴラゴン2			

3月は次の3タイトルが課題

●龍虎の拳2（ユリ）
●ミラクルアドベンチャー
●ファイアーバレル（1P）

メ切は 3/20

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ

1月29日現在
佐賀県伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895　check　中村哲也

ダンジョンズ&ドラゴンズ	520,521	Mr-BCC	S―10　ナイト
龍虎の拳2	46,260	IPHA-TKO	S―3　キング
ミラクルアドベンチャー	542,190	IPHA-TN	S―5
餓狼伝説スペシャル	1,563,000	Mr-S.N	ALL　ギース
マッスルボマーデュオ	241,300	Mr-BCC	S―7　アストロ
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,563,000	Mr-S・N	ALL
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ゲームピアチャンス国分店

1月28日現在
鹿児島県国分市中央3丁目12番37号　☎0995-47-3457　check　佐藤徹男

バーチャファイター	3′08″41	PPM	PAI　1CALL
雷電II	1,702,770	たまにくる人	6st
究極戦隊ダダンダーン	674,700	S³ NO.1　ALF	イーグル　1CALL
〃	648,800	S³ NO.1　ALF	小鉄　1CALL
〃	625,650	S³ BO.2 A.ルビンスキー	アン　1CALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）			
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）			
サンダードラゴン（1P）			

ホームユースビデオゲーム・リリース・スケジュール

発売日/ソフト/メーカー/価格（円）/メディア容量

SFC・FC・GB

3/4	ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	9,800	16M
11	ギャラクシーロボ	イマジニア	9,800	12M
中旬	メルファンドストーリーズ	アスキー	9,800	8M
3月	G2ジェノサンド	ケムコ	9,800	16M
	スーパーナグザットオープン	ナグザット	未定	8M
	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	9,800	12M
	アンダーカバーコップス	アイレム	9,800	16M
	ダービージョッキー	アスミック	9,800	8M
	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	9,800	16M
	真・女神転生II	アトラス	9,990	16M
	項劉記	光栄	12,800	12M
	テレビアニメスラムダンク	バンダイ	9,800	未定
4/2	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	11,400	24M
4月	らんま1/2超技乱舞篇	小学館プロダクション	9,980	20M
	メタモルキッドぐーみん	ビー・ピー・エス	未定	8M
	スーパーボンバーマン2	ハドソン	未定	8M
5月	ファイターズヒストリー	データイースト	未定	未定
	サラブレッドブリーダーII	ヘクト	12,800	16M
未定	天使の詩白き翼の祈り	日本テレネット	未定	12M
	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	8,800	8M
	負けるな/魔剣道2	データム・ポリスター	未定	未定
	ゼロヨンチャンプRR	メディアリング	未定	未定
	エストポリス伝記II	タイトー	未定	16M
	ゼルダの伝説1	任天堂	未定	FC
	インディ・ジョーンズ	ココナッツ・ジャパン	4,300（税込）	GB
	ヤマトタケル	東宝	未定	未定
	サムライスピリッツ	タカラ	未定	未定
	ドラゴンクエストVI	エニックス	未定	未定
	タクティクス・オウガ	クエスト	未定	未定

MEGA-DRIVE

3/18	バンパイアキラー	コナミ	7,800	カートリッジ
25	AX101	セガ	7,800	M-CD
	Pop'n Land	シュールド・ウェーブ	7,800	M-CD
3月	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	未定	カートリッジ
	ダンジョンマスターII	ビクターET	8,800	M-CD
	ベア・ナックルIII	セガ	7,800	カートリッジ
	ウイング・コマンダー	セガ	7,800	M-CD
	モンスターワールドVI	セガ	8,800	カートリッジ
	V.R.	セガ	9,800	カートリッジ
	ワイアラエの奇蹟	セガ	8,800	カートリッジ
4月	V・V	テンゲン	7,800	カートリッジ
	タイムドミネーター	ビック東海	7,800	カートリッジ
	タントアール	セガ	未定	カートリッジ
	ぽっぷるメイル	セガ	7,800	M-CD
	NBA JAM	アクレイムジャパン	8,900	カートリッジ
5月	アウトランナーズ	セガ	未定	カートリッジ
未定	ロードス島戦記	セガ	未定	M-CD
	パワーモンガー	EAビクター	8,900	M-CD
	F1	テンゲン	未定	カートリッジ
	沈黙の艦隊	セガ	未定	カートリッジ
	シャドウラン	セガ	未定	M-CD
	夢幻の如く	セガ	未定	M-CD
	バーニングフィスト	セガ	8,800	M-CD
	超人スパーク	セガ	未定	カートリッジ
	イースIV マスク オブ ザ サン	セガ	未定	M-CD
	ハイパーロードモナーク	セガ	未定	カートリッジ
	スーパーブランディッシュ	セガ	未定	M-CD
	デビルバスター	シムス	未定	カートリッジ
	ラングリッサー2	メサイヤ	未定	カートリッジ

PC-ENGINE

3/4	パワーゴルフ2	ハドソン	6,800	SCD
12	餓狼伝説2	ハドソン	6,900	アーケードカード専用
25	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7,800	SCD
	インペリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7,800	SCD
	フレイCD	マイクロキャビン	6,800	SCD
	プリンセス・ミネルバ	リバーヒルソフト	7,800	SCD
26	龍虎の拳	ハドソン	6,900	アーケードカード専用
3月	風霧	ナグザット	未定	SCD
	ストライダー飛竜	NECアベニュー	6,000	アーケードカード専用
	アトラス	アートディンク	9,800	SCD
春	ブランディッシュ	NEC・HE	未定	SCD
	初恋物語	徳間書店インターメディア	未定	SCD
4月	パチ夫くん3	ココナッツ・ジャパン	未定	SCD
	女神天国	NEC・HE	未定	SCD
5月	ワールドヒーローズ2	ハドソン	未定	アーケードカード専用
7月	餓狼伝説スペシャル	ハドソン	未定	アーケードカード専用
未定	3×3EYES	NEC・HE	未定	SCD
	コズミックファンタジー4	日本テレネット	未定	SCD
	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	未定	SCD
	ぽっぷるメイル	NEC・HE	未定	SCD
	天地を喰らう	NEC・アベニュー	未定	SCD
	ゴーストスイーパー美神	バンプレスト	8,800	SCD
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	8,800	SCD
	超兄貴II	メサイヤ	未定	SCD
	アンジェラス2	アスミック	未定	SCD
	ときめきメモリアル	コナミ	未定	SCD
	誕生～デビュー～	NECアベニュー	未定	アーケードカード専用
	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	未定	SCD
	スタートリング・オデッセイII	レイ・フォース	未定	SCD

UFOも大注目

SOFT コンシューマー専科 壱押 FOR遊

SFC/FC/PC/NEO・GEO/MD/LAC/GB/GG/etc.

▽RPG/ロールプレイングゲーム▽SLG/シミュレーションゲーム▽STG/シューティングゲーム▽ACG/アクションゲーム▽SPG/スポーツゲーム▽ADG/アドベンチャーゲーム▽PZG/レースゲーム▽A-RPG/アクションロールプレイングゲーム▽DCG/デジタルコミック▽ETCその他▽価格欄は特に表示のないものは税別★1つが満足度25%を表します。

仲間を集めキャサリンを倒せ

カルチャーブレーン

ファーストクイーン オルニック戦記　SFC

★★★★★★

発売中/9,800円/8M/RPG/バッテリーバックアップ

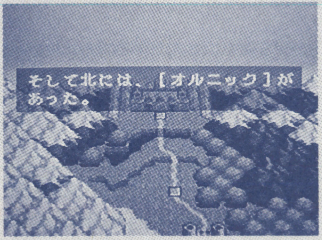


いままでにないタイプのRPGがSFCに登場した!!
小さいキャラクターたちが、画面狭しと動きまわるゴチャキャラシステムがRPGを変えた。
それがファーストクイーンだ。

女王キャサリンを討て

オルニック城で兵をあげたキャサリンを倒すのがゲームの目的。

オルニック城にいくまでには、町、砦、ダンジョンなど50か所以上の戦場がある。



目指すはオルニック城

最短ルートでいくよりは、どんどん寄り道をしたほうがよいのはいうまでもない。

また、主人公リッチモンドが死ぬか、カーディック城が落とされるとゲームオーバー。

戦闘はオートバトル

最高で50体以上ものキャラたちが、1画面の中で自分の意志で戦いを繰り広げる。

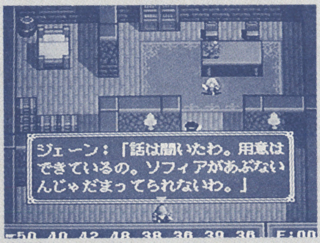
死おも恐れぬ勇敢なものは、死にそうになるまで戦い続ける。弱虫キャラは、少しダメージを受けただけで逃げ出す。

そんなときは、プレイヤー自身がそんなキャラたちを個別に動かすことができる。

RPGなので、当然レベルアップもある。ただ自動的にレベルアップしてるので、気がついたらかなり強くなってたというのケースが多々ある。



キャサリンが兵を上げたぞ



仲間をどんどん増やせ

巨大なボスキャラが登場

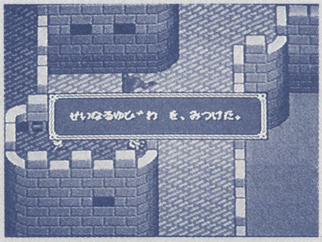
RPGということなので、当然ボスキャラが登場する。

プレイヤーキャラに比べると、大きさは10倍近くある。そんな大きなボスキャラを、みんなでよってたかっていじめるわけだ。

死にそうなキャラは、個別に操作し、はじの方で体力回復をはかろう。



デカキャラクラーケン登場



スタートの城にもアイテムがある

最大パーティー256人

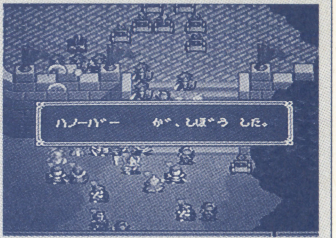
SFCのRPGの中で、最大256人のパーティーというのは、なんとも驚きだ。

クラスも多々あり、レベルアップでクラスチェンジも可能。

行く先々で仲間を見つけパーティーに加えていくのだが、ある種族を加えることで、他の種族は絶対に仲間にならないというのがあるので、仲間選びは慎重に。

例えば半魚人とアマゾネスは敵対関係にあるため、どちらかしか仲間にならない。

また、このゲームには数多くのキャラが登場するが、そのすべてに名前と性格がつけられている。死ぬとゲーム内から抹消される。



その他遊びがいっぱい

上記のこと以外にも、ファーストクイーンには遊びがいっぱいある。

戦闘面においては、リーダーが戦闘の最中に仲間をほったらかして逃げ出す（脱出）と、仲間だったキャラがいなくなってしまう。

二度と会えないかというとそうでもなく、運がよければ再会できるみたいだ。

システム面では、RPGではめずらしく2人同時プレイが可能。2人同時プレイといっても、2P側が1P側の操作してないキャラを動かせるだけ。

そして、最近のゲームに欠かせなくなってきた隠しキャラ、隠しアイテムの数々。

さらには、キャラがある一定のレベルに達した時のクラスチェンジ。このクラスチェンジに関しては、長い目でみると強くなるが、クラスチェンジ直後は、レベルが0になるため、弱くなることもあるのだ。

そのほかにもまだまだあるのだが、それは実際にプレイして感じてほしい。プレイヤーの戦略のたてかたしだいで、簡単にも難しくもなる新型RPGだ。

秘宝アヴェスタを手にいれろ!!

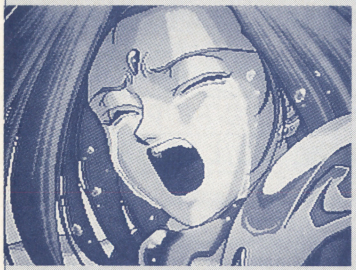
NECホームエレクトロニクス

エメラルドドラゴン

PC

★★★★
★★★★

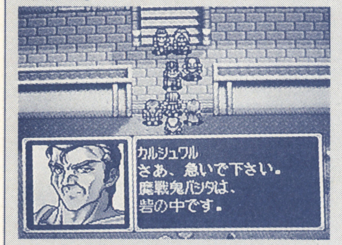
発売中／7,800円／SCD-ROM／RPG／バックアップメモリ



ゴーメズの巣においてファルナの父バギンを失ったアトルシャンたち。
いつまでも悲しんでばかりはいられない。悲しみをこらえ、単身エルバードに戻ったハスラムを援護するため、ゴーメズの巣をあとにし、エルバードを目指す。

頼れる男 ホスロウ仲間に

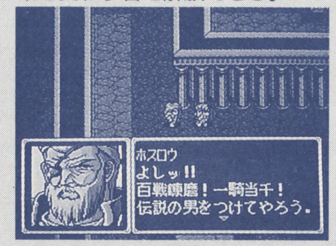
ゴーメズの巣を後にし、ナナイの村をでようとすると、ヤマンがダードワの償いをするため、村に残ると言い出す。
ヤマンを残し、3人でダードワの森を抜ける。
そして、アーパスの砦を越えるため、近くのアジトの洞窟へいってみよう。
そこには、すでにアーパスの砦を落とす手はずの整ったホスロウらレジスタンスがいる。
ホスロウは、アトルシャンらのパーティが役不足といって仲間に加わる。



アーパスの砦へ乗り込め

攻略！ アーパスの砦

砦の入り口にいる兵士は、内部に潜入していたカルシュワルらのてにより倒され、門は開かれる。
砦の内部に入る前、ホスロウがみんなを笑わせてくれるぞ。
内部にはオストラコンの部下、魔戦鬼バシタがいる。倒せば、音楽も変わり砦を解放できる。



伝説の男っていったい誰!?



バシタを倒して砦を解放せよ

キルデールの村のワナ

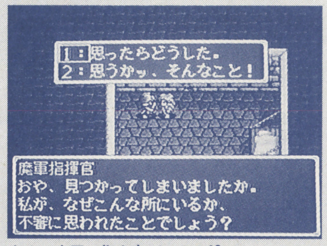
アーパスの砦を解放すると、カルシュワルから魔軍にタップじいさんが捕まってしまったので救出してほしいと頼まれる。
そこでキルデールの町に向かうことにする。
キルデールの村では、ちょっとした魔軍のワナが待ちかまえているが、こんなところでやられるわけにはいかない。



取り囲まれてしまった

ザーマの砦を落とせ！

エルバードに行くには、このザーマの砦を越えなければならない。
なんか今までの砦の雰囲気と違うような気がする。なにせ砦の指揮官が牢屋にいるのだから。
指揮官を倒すと、オストラコンからの伝言を伝えられる。
「フラワルド男爵邸にこい」と。
指令官を2回倒すと、ザーマの鍵を手にいれるとともに音楽も変わって砦を解放したことになる。



なんで牢屋に指令官がいるの!?

オストラコンと取り引き

エルバートの町のフラワルド男爵邸に入り、オストラコンを探す。
以前密書の置いてあった机の上に、屋敷の見取り図が置いてあり、地下に下りる階段が記されている。
ワナとは解っているものの、今はハスラムを助けるため行くしかない。



悪魔に魂を売ったオストラコン

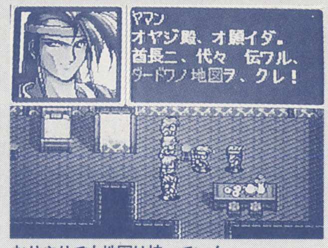
オストラコンとは、すべてビジュアルシーンで話す。その話しの中で、ハスラムと引換にアヴェスタを持ってこいと言い残し、消え去る。
アヴェスタはダードワの森の奥深くにあるという。ダードワの森にはやっぱりヤマンが必要だ。



とらわれの身のハスラム

ダードワの地図入手

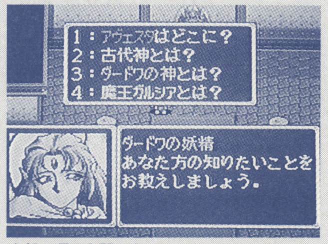
ナナイの村にいるはずのヤマンを訪ねる。アトルシャンはヤマンの力が必要とパーティーに加わることを要請。ヤマンは、魔王を倒すための冒険についていくといってくれる。
そして、酋長しかしらない秘密を聞き出すため、ダードワの村へいき、酋長からダードワの地図のありかを聞き、持っていく。



むりやりでも地図は持っていく

目指すはダードワの神殿

ダードワの森、ゴーメズの巣の東からダードワの神殿を目指す。
マップをみれば解るが、かなり広大な森になっているので、マップを見ながらやるのがよい。
神殿自体はマップの一番西にあり、その他には体力回復の泉が5か所あるぞ。
神殿にはアヴェスタはないものの、妖精フワルがいて、アトルシャンらの知りたいことを4つ教えてくれる。
4つのうち1つは、アヴェスタのありかで、どうもジェルメスの神殿にあるみたいだ。
話し終わると、フワルはジェルメスの地図をくれる。

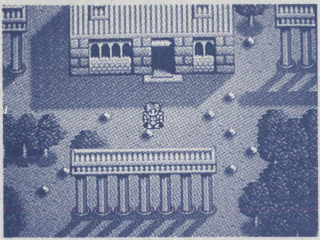


全部の項目を聞こう

ジェルメスの神殿

エルバートの東にある広大な森の中に、ジェルメスの神殿はある。
神殿に行くまでには3か所に体

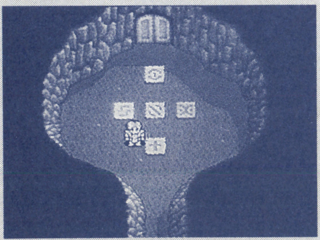
力回復の泉があるので、うまく体力を回復させながら神殿に入る。
　神殿には何もないが、ただ奥に1つだけ扉がある。



ここがジェルメスの神殿

扉の謎を解け

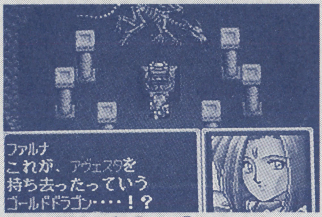
　神殿の奥にある洞窟内に、目指すアヴェスタは置いてある。
　洞窟の中心には、石碑が置いてあり、地、水、火、風、空について書いてある。
　また洞窟の5か所の壁に、その5つのことについて個別に書いたものがあるので、ちゃんと読んで置こう。
　アヴェスタの保管されている部屋に入るには、ちょっとしたトラップがあり、簡単には入れない。
　入るには、地、水、火、風、空を理解しとかないとだめ。



床のスイッチには押す順番がある

ついにアヴェスタ入手

　扉の奥の部屋に入ると、巨大なドラゴンの骨と、中心にアヴェスタの入った宝箱がある。
　アヴェスタを取ろうとすると、ドラゴンの骨がしゃべりだし戦闘になってしまう。
　倒せば、アヴェスタとともに、第3のエメラルドグレイス、黄金の牙が手にはいる。
　入手後は、勝手に森をでてくれる。そして、オストラコンの待つミスラミフルの砦にGO!!



再びオストラコンと対決

　アヴェスタとハスラムを交換するために、オストラコンが待つミスラミフルの砦に行こう。
　砦の中をオストラコンを探しつつうろうろする。
　やっとオストラコンを見つけ、約束のアヴェスタを渡す。そうするとビジュアルシーンに入り、なんとハスラムを閉じ込めた黒水晶を破壊する。
　頭にきたアトルシャンらとオストラコンの戦いが始まる。残念ながら、勝利してもオストラコンは退却してしまう。
　ハスラムは、本当に死んでしまったのだろうか？



今月の明広ワールド

　大好評の今月の明広ワールド。今月はアトルシャンらを苦しめる魔将オストラコンの登場だ。
　今月は、ちょっとした開発段階での秘話を教えてくれたので、エメドラファン必見だぞ。
　次回は弓の名手サオシュヤントが登場だ。

オストラコン



身長：180cm
体重：70kg
年齢：28歳
出身地：不明

木村明広談

　容姿美麗な悪の華、オストラコン。美しい敵はいつも人気が出るものです。彼も例外なく主役を喰う人気ぶり。情けのかけらもない、徹底した悪ぶりが、人気の秘密のようです。
　でも、じつは裏に愛人がいるという事実もあり、以外と恋愛感情という人間らしいものももっているんですよ。その女も悪ですけど。
　ここだけの話ですが、実は彼って、初期設定ではハゲのじじいだったんですよ。今思うと、変えて本当に良かったなあと思います(笑)。

次回予告



　次号ではいよいよ魔将オストラコンとドゥルグワント城で決着をつける。新たな仲間、そして死んで行く仲間たち。次号のエメドラは泣けるぜ!!

ボスの動きをおぼえるのだ！

カプコン

ロックマンX

SFC

★★★★
★★★★

発売中／9,500円／12M／ACG／パスワードコンティニュー有



各面ボスが実に特徴のある動きをするこのゲーム。ボスの行動パターンと、ボスへの有効な武器と攻め方を知らずに、なかなか先へ進めないで苦労しているプレイヤーもいるのではないだろうか？
今回特別に、全ボスのうち2体の行動パターンと攻め方を公開することにしよう。
攻略に役立てば幸いである。

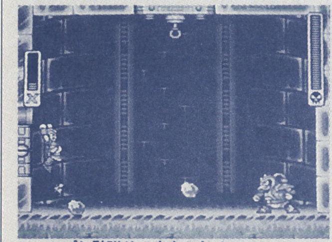
ICY PENGUIGO

使用武器=X-BUSTER

基本的には、画面の左右いずれかの端で、ため撃ちをし続ける。

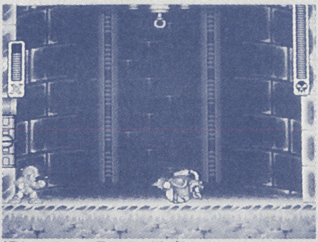
ボスの行動パターン

1：氷の固まりを吐くモード
氷の固まりが、ゆっくり地面をはってくるパターンと、素早く空中に飛ばしてくる2通りのパターンがある。
一度、氷を吐き出してから次の氷を出すまで、若干スキができるため、攻撃をすることが可能だが、タイミングは難しめになっている。

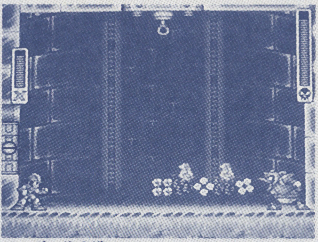

ジャンプと壁蹴りで氷をかわせ

2：地面を這ってくるモード
プレイヤーに向かって体当たりしてくる。落ち着いて画面端で真上にジャンプして、体当たりをかわすと、勝手に壁に跳ね返って戻って行ってしまう。

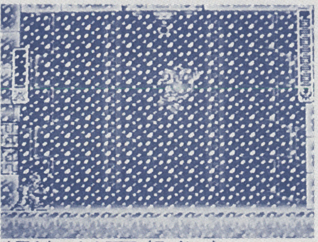
攻撃のチャンスは、すべり終わった後の、立ち上がる瞬間だ！


慣れるまでの見切りが大変

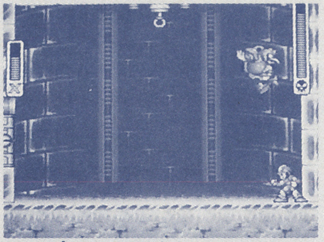
3：氷のブレスを吐くモード
氷のブレスを吐き出すと同時に、氷のペンギン像を2体作り出す。ペンギン像ができあがるまでは、攻撃を加えることが可能で、ペンギン像は破壊できる。
なお、この氷のブレスをプレイヤーが受けた場合、プレイヤーが凍ってしまう。

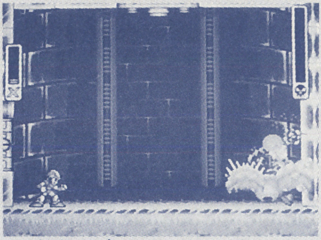

ペンギン像を造る

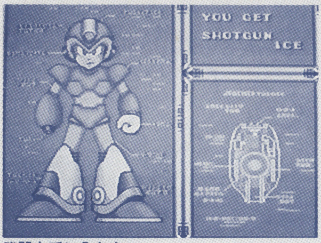
4：吹雪を起こすモード
天井へジャンプした後、吹雪を起こし、3で挙げたペンギン像をプレイヤーに押し流そうとする。
ペンギン像は破壊するか、壁にへばりついてやり過ごすといい。


吹雪を起こした画面（見づらい）

5：大きくジャンプするモード
天井にぶらさがって、吹雪を起こすと見せかけて、ジャンプで体当たりをしてくることがある。基本的にプレイヤーの位置を狙ってくるので、ジャンプした時は、プレイヤーが今いる位置から離れたほうがいい。


ジャンプにひっかかるな！


ボスを倒したゾ



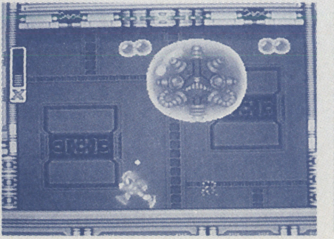
武器を手に入れた

SPARK MANDRILLER

使用武器=SHOTGUN ICE

中ボスの倒し方

電流を放出している時は、壁に登りながら、ため撃ちで攻撃し、端まできたら、電流を放出するスキをぬって、ダッシュで逃げる。
中ボスが跳ね回っている時は、跳ねた下をくぐりながら、ため撃ちで攻撃する。
粘液が足にまとわりついたら、左右にキーを入れて振りほどく。
ちなみにこの粘液は、ため撃ちで破壊できる。

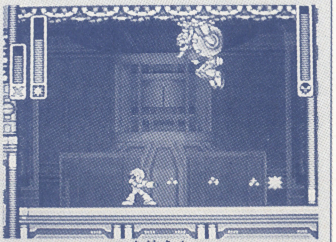


ボスの行動パターン

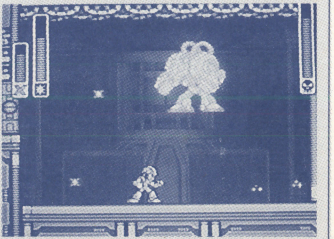
1：2つのスパーク弾を撃つモード
壁に沿って行動するので注意が必要だ。動き自体はそれほど速くないので、十分引きつけてからよけるといいだろう。



2：天井にぶらさがるモード
うまい具合に攻めるには、アイス弾の性質を利用するといい。
アイス弾は物に当たると分裂するが、壁に向かってアイス弾を放つと、分裂した弾でボスを攻撃することができる。


SHOTGUN ICEを使え！

3：突進してくるモード
ボスが突進してきたら、とにかくアイス弾を当てること。
ボスはアイス弾をくらうことにより、しばらくの間凍りついて身動きができなくなる。
解凍すると、なぜか突進をやめるため、わざわざよける必要がなくなる。


弾の跳ね返りでダメージを与えよう

世界地図作成のため大海原へと出航だ！

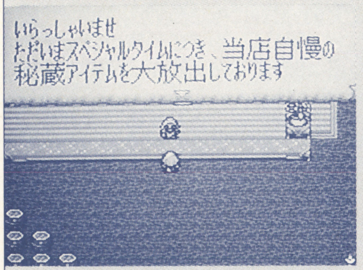
大航海時代II

光栄

SFC

★★★★★★★

発売中／11,800円／16M／SLG／バッテリーバックアップ



16世紀初頭のヨーロッパにおける一大ムーブメント"海洋冒険"をテーマにしたこの大航海時代II。
主人公が6人用意されている中で、一番目的がはっきりしているエルネスト・ロペスに挑戦。
世界地図をつくるため、アムステルダムを出航す。



エルネストの目的は世界地図作成

友人メルカトールの頼み

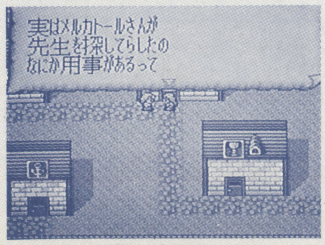
エルネスト・ロペスの冒険は、オランダのアムステルダムから始まる。

町の外で、エルネストは教え子に呼び止められ、メルカトールが呼んでいると言う。

早速メルカトール邸を訪ねると、病弱な自分に変わりに世界中の地形を調べてきてほしいと頼まれる。

断ることもできないし、また自分のやってみたいことだったのでもちろんOKだ。

支度金5000Gと船、そして優秀な航海士スタッテンとともにいざ、世界地図作成の旅に出航。



メルカトールが探してたって



やった、念願の航海にでられる

まずは資金集めから

5000Gでははっきりいって足りない。世界を旅するには、かなりの資金と、戦闘に備え船がほしい。そのため、手軽に資金を稼げるポイントを見つけなければならないが、実はすでに前回発見している。

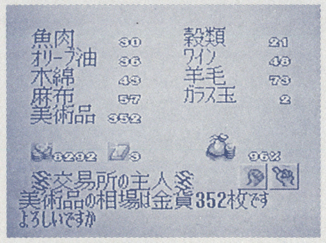
そう、リスボンで岩塩を購入してセビリアで売る。セビリアで陶磁器を購入してリスボンで売るという方法。

さらに10000Gぐらいになったら、アテネとイスタンブール間で特産品の美術品と絨毯の売買を繰り返す。

一躍大金持ちになり、ニコニコのエルネストだった。



まずはリスボン、セビリア間で資金稼ぎ

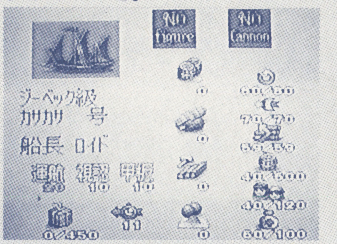


アテネでは美術品を買え

エルネスト、船を購入

大金持ちになったところで、新しい船を買う。買った船はイスタンブールの中古船でジーベック。買値は41000Gだ。

このジーベックを商品の輸送船にし、メルカトール号は食料船にするといいぞ。



新しい船でさらに資金を稼げ

エルネストの失敗

船を買って喜ぶエルネストだったが、ここで失敗したことに気づいた。

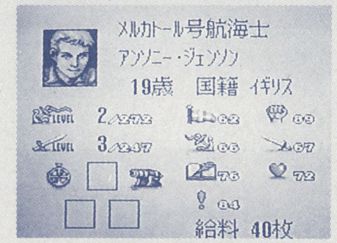
いままで副長をしていたスタッテンが、ジーベックの船長に就任していたので、自動走行ができない。ああ、自分で動かすことになるとは……。

アンソニー・ジェンソン加わる

自動走行ができずに困るエルネスト。とにかく仲間が必要だということを悟り、アテネの酒場にかけ込む。

そこで仲間にしたのが、アンソニー・ジェンソン。仲間ほしさにやとったのだが、彼は測量と砲術を持っている有能な人物だった。

ここでも、運に恵まれ大喜びのエルネスト。



アテネにおいて新しい仲間を得る

武装を施し、いよいよ本業に

優秀な人物、そして大量の資金をもって、本業の地図作成の旅にでるエルネスト。

途中アテネの南にガンディア港を見つけたので入港。造船所で、船首像、カノン砲を装備できるだけ装備した。

一応装備はしたものの、絶対戦闘はせず、地図をつくると密かに思っている今日このごろであった。

まずはアフリカを目指す

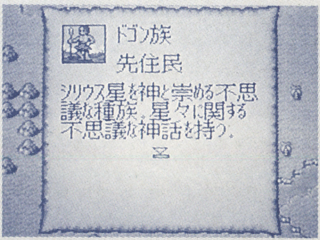
結構港があり、また集落も見つけることができるアフリカを目指し、出航する。

嵐にもめげず旅を続けるエルネスト一行。そのかいあって、港を大量に見つけ、どんどん冒険家としての名声が上がっていく。

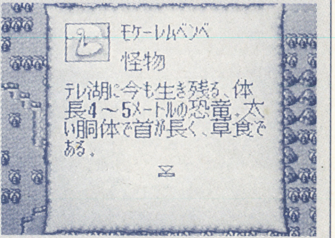
うれしい反面、2か所みつけた集落において、大量の乗組員を失う。

さらに、追い打ちをかけるがごとく火の鳥出現。出現してくれたのはいいのだが、船に火を放っていくとんでもない鳥だった。

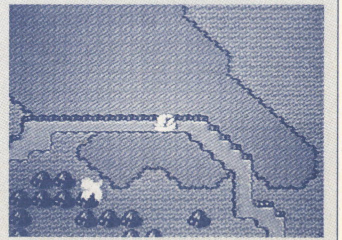
さらにアフリカの旅は続く。



先住民を発見



幻の怪物ムベンベがでた！



火の鳥が出現した

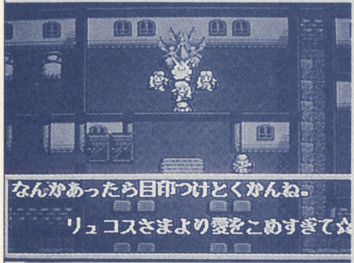
第5章　悪夢・幻惑の洞窟

日本ファルコム

風の伝説ザナドゥ

PC　★★★★ ★★★★

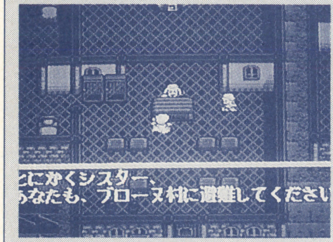
発売中／7,800円／SCD-ROM／RPG／バックアップメモリ



ついに発売された風の伝説ザナドゥ。日本ファルコムの力を結集したドラゴンスレイヤーシリーズの最新作はいろいろな点で優れている。
今回は第5章を紹介していくぞ。プロローグで登場した紫の髪の男も仲間に加え、冒険がますますおもしろくなる。

カトゼス港

5章では、情報面において最大のポイントをなしてくる港。
ここで情報を入手し、幻惑の洞窟、グリーグの家、ブロース村、そして伯爵邸を行ったり来たりするわけだ。
ここでの重要人物は、大シスター・イノーア、トンビじいさん、そして見習いシスターのアリシアの3人。



港がモンスターに占拠された

ヌース



この港は、後半のあるイベントが起こった後、モンスターどもに占拠されてしまい、人は森の中などにちりぢりに逃げ出す。
逃げ出した人々を捜しだし、無事保護するのもアリオスの大事な役目だぞ。



最初は通れないのだが、

グリーグの家

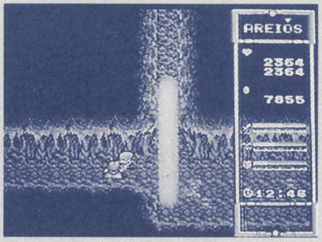
花火師グリーグの家。最初は岩が道を塞いでいるため、行くことができない。
家に行くには、カトゼス港にいるカラスじいさんに岩をどけてくれるよう頼むしかない。しかしこのじいさん、ただものではない。
なんと岩をどけてやるから、酒場のツケを払い、証文を持ってこいというぞ。しかし、断ることもできないので、しかたなくツケを払うことにする。
グロースの家では、バクヤクが好きなだけ手にはいる。



どうも誤解されているらしい

抜け道

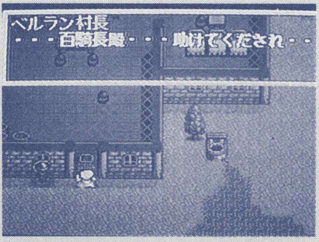
ブロース村や伯爵邸に行くために通過する道。グロースの家で、バクヤクを手にいれていれば、内部の道を塞いでいる木を破壊できる。
たいした広さではないので、迷うことなく階段を見つけることができると思う。



じゃまなものはバクヤクで破壊せよ

ブローヌ村

抜け道を抜けてでたところに、このブローヌ村がある。
いやに静かなので調べてみると、みんなおなかがすいて餓死しそうな状態なのだ。
急いでカトゼス港に戻り大シスターに相談する。そうすると、見習いシスターアリシアに急いで食料と薬を持って行くように告げ、アリシアも村に向かってすっとんで行く。
みんな元気になっているので、村長が向かったという伯爵邸を捜してみよう。



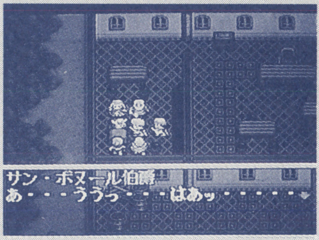
瀕死のブローヌ村



このくさびが重要アイテム

伯爵邸

伯爵邸に行ってみると、サン・ボヌール伯爵がモンスターの毒にやられ、寝込んでいる。
解毒剤は精霊の涙というアイテムがあれば作れるので、大シスターから精霊の涙をいれる瓶をもらって捜しに行こう。
場所は、幻惑の洞窟に行く途中にある森に白い物体が泳いでいるので捕まえよう。
精霊の涙さえあれば、解毒剤が作れるので伯爵も助かる。



毒にやられた伯爵

幻惑の洞窟

情報がカトゼス港が中心なら、冒険の中心は幻惑の洞窟だろう。
最初に行ったときには、洞窟内に紫の髪の男がいる。彼はダイモスの親友ヌースであった。
開かずの扉、行方不明になるダイモスたち、そしていろいろな仕掛がたくさん用意されている。
ここで、かなりの数のイベントが起こるぞ。そして終盤には、ヌースも仲間に加わり、ボスとの対決も近づく。
ボスのギャランローデは、レーザーなどの攻撃を仕掛けてき、4章に比べると段違いに強いぞ。



頭を使うトラップ



とりあえず、キャラメイクから…

アトラス

魔神転生

SFC ★★★★★★

発売中／9,800円／16M／SLG・RPG／バッテリーバックアップ



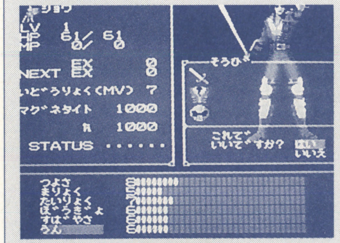
「悪魔合体」「悪魔召喚」など、「女神転生」シリーズを、そのままSLGにしたような感じのゲーム「魔神転生」。今回は、シナリオ1からシナリオ5、ヒロインを救出し、仲間になるまでを解説しよう。

ヒーローの能力値ふりわけ

まずは、ヒーローの能力値ふりわけから…。

序盤戦で特に、上げてたいのは、「つよさ」「たいりょく」。特に「つよさ」をあげて悪魔を一撃で倒せるようにしておく。

また、「たいりょく」をあげて悪魔の猛攻に耐えられるだけのHP（ヒットポイント）も欲しいところだ。



「つよさ」「たいりょく」が多め

シナリオ1 NIEDER D-3

クリア条件：マップ上の悪魔をすべて全滅させる。

出現悪魔：ウストック×4　ピクシー×2　コボルト×2

COMP内に、ピクシー×2と、オルトロスがストックされているが、召喚する必要なし。仲魔を増やす必要も、特にないだろう。

戦う場所は、ターンごとにHPを回復する泉の上がよい。これは、このシナリオ以降にも当てはまる。

「つよさ」を8～9以上にすると、戦闘がかなり楽になる。


この場所で待つ！

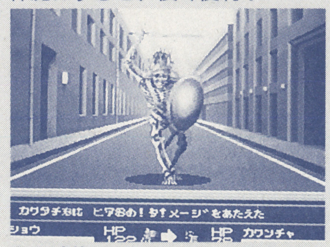
シナリオ2 NEO TOKYO C.I.S

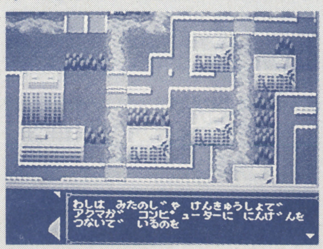
クリア条件：マップの北方にある研究所にたどり着く。悪魔全滅の必要なし。

出現悪魔：ラフィンスカル×3　ピクシー×2　コボルト×2　ウストック×2　ルサールカ×1　カワンチャ×2

とりあえず、泉の上に移動して悪魔を迎え撃つ。仲魔を召喚する必要は、特になし。「つよさ」を12以上にしておくと、カワンチャを一撃で倒せる。

ラフィンスカルの攻撃を受けると、被毒する場合があるので、ポズムディを使えるルサールカを、仲魔にすると、後々便利！


毒に注意!!


お話を聴きましょう

シナリオ3 さだビル1F

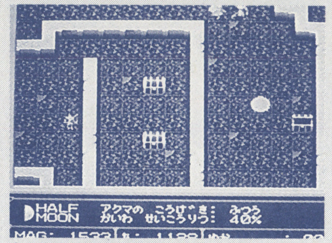
クリア条件：2Fへの階段にたどり着く。悪魔全滅の必要なし。

出現悪魔：ウストック×2　ピクシー×1　コボルト×1　ルサールカ×1　カワンチャ×1

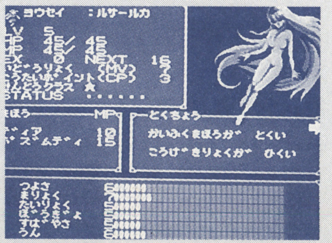
ここも、仲魔の召喚は必要なし。ここまでくれば、LVが多少上がって戦闘も楽になっているだろう。

カワンチャを倒さないと、2Fへの階段にたどり着けない。

また、このフロアには、宝箱が4つある。アイテムは、めんどうでも残さず取るようにしよう。いつか、役に立つ時が………。



泉を拠点に戦う



ゼヒ、お仲魔に!!

シナリオ4 さだビル2F

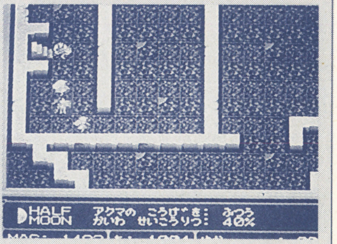
クリア条件：3Fへの階段にたどり着く。悪魔全滅の必要なし。

出現悪魔：ウストック×1　コボルト×1　ルサールカ×1　ワーキャット×1　ラフィンスカル×2　ワードック×1　ゴブリン×1

ここからは、LVアップ時のパラメーターのふりわけ方で、きびしい戦いを強いられる場合もある。

特に、「つよさ」があまりない場合は、HP回復魔法を使える悪魔を倒すか、仲魔にする。特に、ゴブリンはかなり強い。LVもこの辺りでは、高いほうだ。

また、このフロアにも宝箱がある。全部で、3つ。必ず取るようにしよう。





シルフ　彼女も仲魔にしよう

シナリオ5 さだビル3F

クリア条件：マップ上の悪魔を全滅させる。ヒロインの救出。

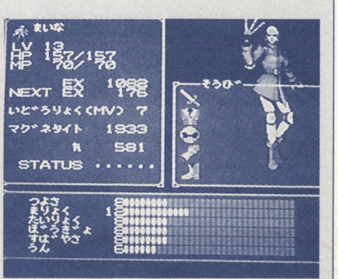
出現悪魔：ウストック×2　ワーキャット×2　ラフィンスカル×1　ワードック×2　ゴブリン×3　シルフ×1　トゥルダク×1カワンチャ×1

回復系の魔法の使える仲魔は絶対いたほうがよい。

「つよさ」とHPがある程度高ければ、泉をうまく使って単独で闘い抜くこともできる。

コンピュータールームのドアの鍵は、最後に倒した悪魔（仲魔にした悪魔）が持っている。

このフロアにある宝箱は、全部で5つある。



能力値を、どのようにふりわけるか…？

こいつが噂のアイバンボー

日本テレネット（ウルフチーム）

緋王伝～魔物達との誓い～

SFC ★★★★★★★

発売中／11,800円／12M／SLG+RPG／バッテリーバックアップ



とうとう発売された緋王伝。

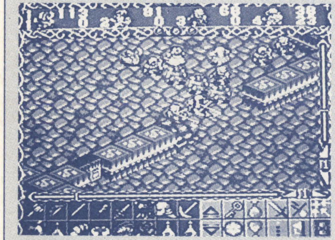
豊富なアイテムに隠されたステージ、そして最大24人のキャラクターを仲間にできるというシミュレーションRPGとしては、かなりできがいい。

今回は、4面5面を紹介だ。5面ではこのゲームで初のボスモンスターアイバンホーと戦うことになる。

つるはしで壁を壊せ

全体マップをみてみると、どこにもつながっているところがない。

通常画面にもどして探索してみると、部屋ごとに壊せる壁があるので、敵を倒した後につるはしで壁を破壊し、次の部屋に進んで行くというのが4面だ。


敵部隊と衝突

南下せよ

スタート地点を南下すると、壊せる壁が現れる。そこを破壊し、東の部屋へと進入する。

敵は2部隊いるが、こちらは3部隊。途中で死んでいなければ、多勢に無勢でプレイヤーの勝ち。

4つの宝箱

3つ目の部屋には、敵がいないかわりに、宝箱が4つ置かれている。

この4つの宝箱には、武器であるショートソード、ロングソードやトラップアイテムの地雷、回復アイテムなどが入っている。

残らず開けて、5面のアイバンホー戦に備えよ。

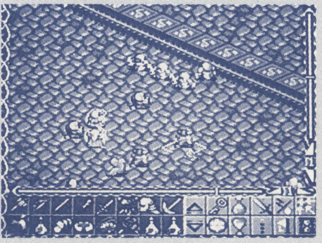


アイテムいっぱい

4つ目の部屋

宝箱の中身をすべていただいたら、4つ目の部屋を目指す。

ここでも2部隊の敵と戦うが、多勢でプレイヤー側の勝利。多勢とはいうものの、プレイヤー側のキャラのレベルも上がっているので、同数でも勝てる。


じゃまする奴は倒してしまえ

女神像の部屋

スタート地点の部屋も数にいれて5つ目の部屋が、女神像の置いてある部屋。

女神像に話しかけると、リンゴがほしいといってくる。



リンゴがほしい？

どうやってあげるかというと、味方のキャラの体力を回復させてやるのと同じ要領で、リンゴをクリックして、女神像に重ねてからボタンを押す。

女神像からはちょっとしたアドバイスがきける。ただその時点では、なんのことかよく解らない。

またこの部屋にきて最初に思うのは行き止まりということだろう。

しかし壁を調べると、壊せる新しい壁があるので、そこを破壊して進め。



重要な情報が聞ける

お犬様をやっつけろ

女神像の部屋の西側に、壊せる壁がある。ここの壁を壊すと、お犬様が4匹襲いかかってくる。

今が綱吉の時代じゃないのでおとがめはなし。気にせずさきに進んでしまえ。

最後の部屋

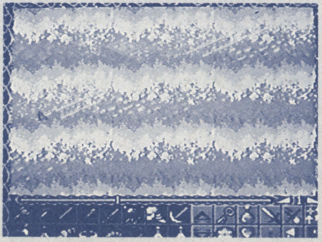
最後の部屋

4面最後の部屋には、敵が3部隊待ちかまえている。

ここであまりやられずに倒すには、壁を壊した後、2歩分くらいしか最後の部屋に踏み込まない。

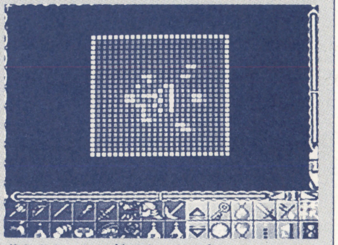
そうすると、敵は1部隊ずつ、のこのこと戦いを挑んでくる。こうなれば、はっきりいって楽勝。

敵を全滅させ、レバーを引こう。そうすると、大量の水が発生し、


うわー、大量の水が……

プレイヤーらを押し流す。

行き着いたのが、ボスアイバンホーのところだ。


落ちたところは敵のまっただ中

いきなり、ボス戦

水に押し流されてきたのは、どうやら5面らしい。しかも、気がつくと敵に囲まれているというから大ピンチ。

初めてのデカキャラアイバンホーもおり、戦いで決着をつける。

戦い方の手段としては、アイバンホーは無視して、ザコキャラを全滅させる。

それから、全員でアイバンホーを魔法や直接攻撃で倒そう。

敵は7部隊、こっちは3部隊と戦力比では負けているがやるしかない。

体力が少なくなった味方を早めに見つけ、すぐに体力回復させてやることが重要。



5面ボスアイバンホー登場



カラオケモード発見!

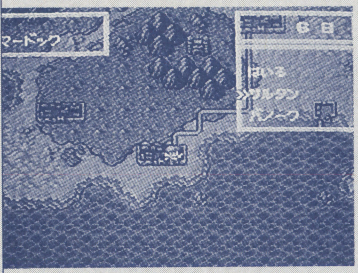
迷路で迷う迷う！

バンプレスト・ザムス

SOUL&SWORD SFC

★★★★★★

発売中／9,800円／12M／RPG／バッテリーバックアップ



ミス・マードックコンテストに間に合わなかったという大失態を演じ、バルモアが大酒飲みであることが明らかになった前回だが、今回は、プレート捜しが盛り上がるサルタンへと立ち寄ってみよう。

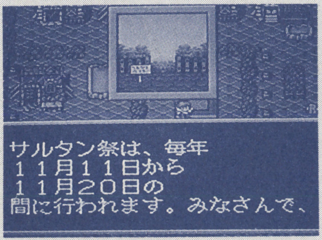
サルタン祭のプレート捜し

マードックに割合近い場所のサルタンで、11月11日から11月20日までサルタン祭が開かれるという。

サルタン祭の名物はプレート捜し。早速、サルタンの町に行くことにした。

プレート捜し会場の入口のあたりに、楽団や様々な人々がいるが、この中に武器屋さんとクスリ屋さんが隠れている。

話す向きで、全く違ったメッセージになるため、話す向きを色々変えてみるといい。



もうすぐサルタン祭

会場に入る前に、このクスリ屋でウェル、ミル、メディ、などを購入しておくこと。実は会場内には、強いモンスターたちが多数ひそんでいるのだ。

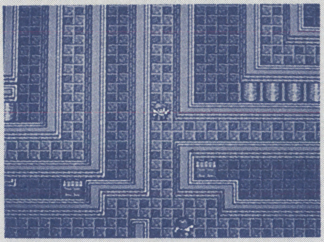
準備が整ったら、入口の左側にいるおね〜ちゃんに100ゴールド払って会場内に入ることにしよう。

果たしてどこを歩いているのか

会場は複雑な迷路になっていて、袋小路もあり、出入口は1つだけ。

プレートは迷路内にある宝箱の中にそれぞれ隠されている。金のプレート1枚、銀のプレート3枚、鉄のプレート6枚の合計10枚だ。

シナリオクリアの条件は、金のプレートを手に入れることだが、一度シナリオをクリアしても、毎年プレート捜しに参加することができる（要するにミス・マードックコンテストと同じ）。

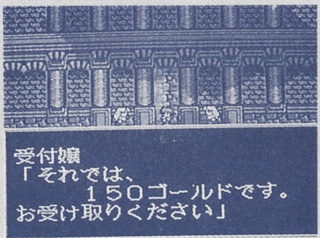


プレート捜し会場の中は迷路

また、金のプレートを取らずに外に出るか、パーティーが全滅して強制的に外に出された場合でも、再度チャレンジすることが可能。

ちなみに、会場内でパーティーが全滅しても、ゲームオーバーになることはない。

集めたプレートは、入口右側のおね〜ちゃんに話しかけて換金することができる。



安いなあぁ〜…シクシク（号泣）

賞金首の追跡

サルタン祭でプレート捜しを一通り楽しんだ後は、ちょっと遠くまで足をのばすことにした。

フルスンコルの町のシェリフが、強盗犯人を捜しているというのだ。

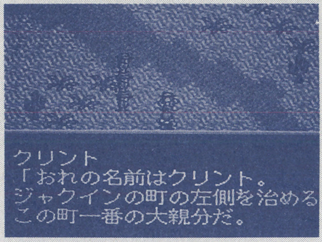
強盗犯人の名はバジー。現在は各地のパブを転々としているとのこと。

見かけがアヤしいため、すぐに犯人だとわかるようだが、間違っても一般人に疑いをかけてはならないのだ。

これからの冒険先のパブで、バジーを捜してみることにする。



シェリフに協力した



どうやらエラいらしい

荒野の用心棒

ふらりと立ち寄ったジャクインの町。いきなり2つのグループが対決していて、驚くかもしれない。

このジャクインの町は、ジュリアーノとクリントの2つの勢力に分かれていて、町に入るにはどちらかの客人にならなければならないのだ。

どちらを選ぶかはプレイヤー次第だが、今回はクリント側につくことにした。

クリント側につくことで、町の左半分を自由に歩くことができるが、右半分も自由に歩くにはジュリアーノを倒さなければならない。



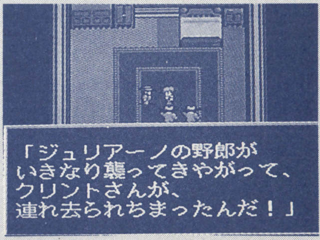
どちらにつくか…？

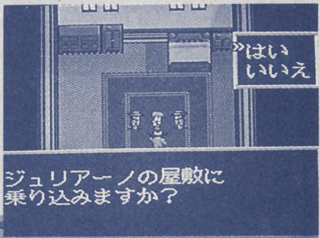
クリントの屋敷で一夜を過ごしのだが、翌朝、用心棒たちが血相を変えてやってくるではないか。

話を聞くと、ジュリアーノとその三兄弟がクリントをさらっていったようなのだ。

客人としては、当然クリントを助けに行かねばならないだろう。

仲間たちの他にもクリントの用心棒も手を貸してくれるので、非常に心強い。







どちらにつくか…？

山田氏直伝の攻略法PART2

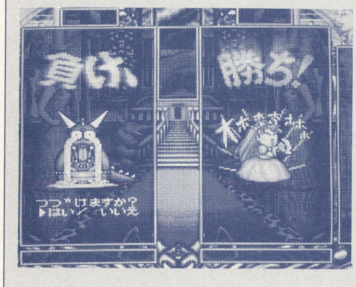
ビー・ピー・エス

テトリス武闘外伝

SFC

★★★★
★★★

発売中／8,000円／8M／PZG／2P対戦可



ちいッス。皆さんこんにちわ。どんなゲームで遊んでますか？「あ〜あ、最近面白いゲームがないな」なんて言ってるチミは、とりあえずBPSのテトリス武闘外伝（定価8,000円は安い！）を買ってみるべし。いきなりの宣伝だ！

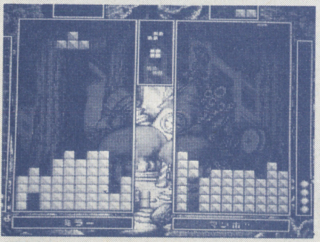
キャラ別攻略法でヘイチャラ！

今回も先月号に引き続いて、テトリス武闘外伝「エキスパートモードもヘイチャラ」キャラ別攻略法を紹介しちゃうのだ。お相手はBPS広報の坂本一生（ば★っ）改め山田です。おいらの記事が読めるのはゲーム遊だけだよ、今のトコ（笑）。それぢゃ、秘密のキャラ２体（後で発表）を除いた残りの３キャラ（プリンセス、ミルルン、ニンジャ）の紹介を始めましょうかね。

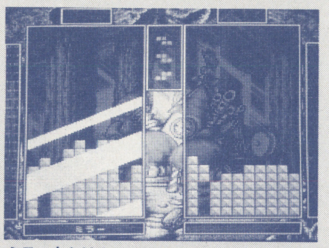
プリンセスでのセオリー

プリンセスの技はソル、ミラー、マヒ、コピーの４つ。中途半端なアタックの効かない世間知らず防御系の女の子だっ（キミの周りにもいるでしょ?）。

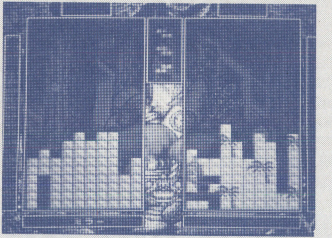
このプリンセスの勝敗の鍵を握る技はミラー。これを使えば相手の攻撃、回復系の技を完全に封じるだけでなく、逆に相手の技を利用することができるんだ。



相手クリスタルがたまったところで



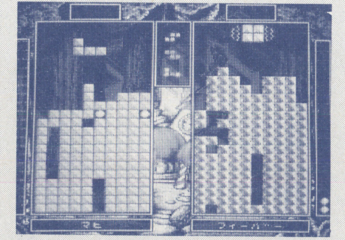
ミラーをかける



相手の技を封じた！

パターンとしては、相手のクリスタルがたまってきたらミラー。これで相手の技をお返し＆頂戴しつつ、連続マヒ（マヒはめ）のテクで相手の自爆を待つのだ。

プリンセスってかーいいけど、意外と陰険な性格の持ち主なのかもしれない。自分がやばくなったら相手の画面をコピーしちゃうし。でもかーいいから許しちゃう（惚れた男の弱さ）。



恐怖、マヒはめ地獄!!

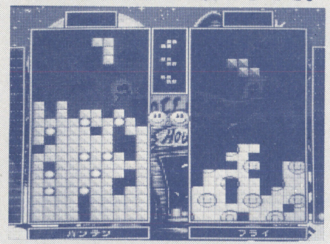
ミルルンでのセオリー

ミルルンの技はミルルン、ハンテン、ペンタリス、スリトテ。

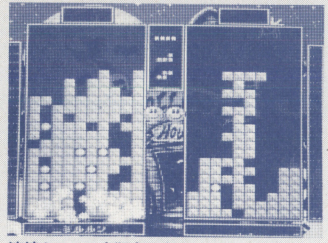
技バランスのよいミルルン。なんだかぷぬぷぬした桜もち（笑）みたいでかーいい。

それだけぢゃなく、防御面では連続ミルルン、攻撃面では連続ペンタリスはいきなりの爆裂技（クリスタルは１ラインに２個とか、あらかじめ画面上に２個づつ消せるように置いておくと楽）があるし、さらに１ランク上の昇天（鬼畜）技として爆裂技（連続ペンタリス）後のスリトテともォ何も言うことはありません。

また、対人間時にはハンテンが精神的ダメージ大で気分よし。これだけ書けばきっと勝てるでぞ。



ハンテン使用で混乱させよう



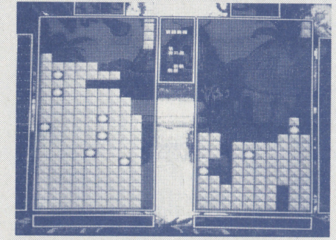
連続ミルルンを狙うのだっ！

ニンジャでのセオリー

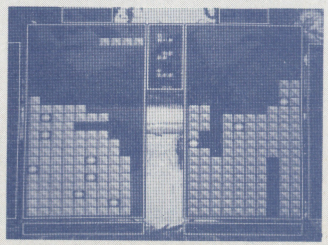
ニンジャの技はヨセ、ダイナシ、マヤカシ、メデューサ。もう何も語るまい。だって強いんだもん。

究極の戦法は、相手に上げられたラインをヨセで一気に消して、メデューサで固め、さらにダイナシをかけて消したラインを落とさせないという連続技。

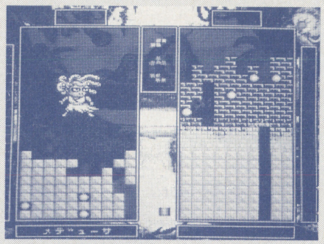
とにかく、対COMとの戦いで使えない技はマヤカシぐらいのもの。何をやっても勝てそうなもの。



まずは一気に消そう



４ライン送り込んでおいて…



メデューサで固めちゃおう

それでも駄目なら、きっとクリスタルの問題。これは全てのキャラに共通するけど、結局はどれだけのクリスタルを自分のものにできるか（COMに奪われないようにするか）が勝ち負けの基本なのだ。

だから、勝つまで頑張ってクリスタルを奪い合ってくれ。今まで書いてきたような作戦はそれからなのだっ。

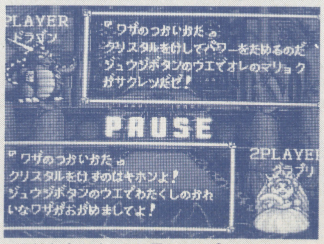
秘密のキャラも使っちゃえ！

最後に…それでも、どしてもドラゴン＆真のボスであるグランプリンセスに勝てないって言うそこのチミ。仕方がない、せめてドラゴン＆グランプリンセスを使って優越感に浸ってくれ。やり方を教えてあげるから。コピーライト画面表示中にBBXXAYAY上左だ。コピーライトが紫になれば成功、ならなかったらやり直し。

うまくいったら、２人でバトルのモードを選び、キャラは何でもいいからAボタンとLまたはRボタンを同時に押したままゲームを始めてくれ。Lならドラゴン、Rならグラプリに持ちキャラが変わっているハズ。もーグラプリの優越感に浸ってゲームをするしかないわ。オーッホホホホホホ…（なりきってる）。

広報として完璧なフォローが入ったところで皆さんさよーなら。

またいつの日かお会いしましょう。であまた、ばいばい。



1Pはともかく2Pは果して…？

REVIEW POINTS

パックランド

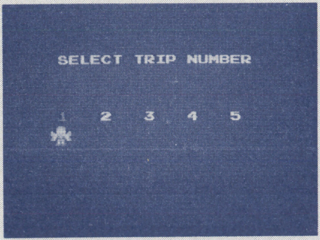
這ってでも、なんとしても我が家にたどりつく

（発売中／5,200円／2M／ACG／コンティニュー有
PC／ナムコ）

日本はもとより、海外でも爆発的人気を誇ったパックマン。
そのパックマンが、迷い込んだ妖精をフェアリーの国まで送り届けるといった内容のゲームがパックランドだ。
発売されて、かなり時間が経過しているが、そんなことはおかまいなしにして、取り上げてしまうのが、このページなのである。

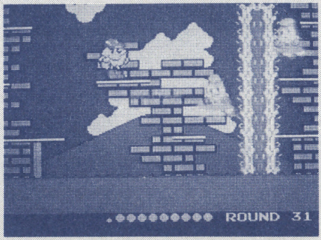
操作面でのポイント

アーケード版では、ボタンのみの専用コンパネで、3つのボタンはそれぞれ右移動、左移動、ジャンプに割り当てられていたが、PC版では当然コントロールパッドでプレイしなければならない。
パッドでの操作は、十字キーで左右移動、ボタンでジャンプのタイプと、Ⅰ、Ⅱボタンで左右移動、十字キーでジャンプの2タイプから選択できるが、パックマンと一心同体になるためには、後者を選択することをオススメする。
Ⅰ、Ⅱボタンを連打してパックマンをコントロールすることで、プレイヤーの努力がそのままパックマンに伝わるからだ。



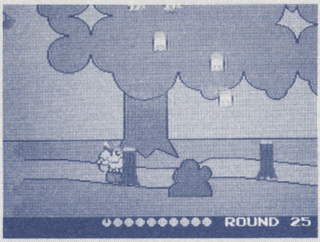
トリップセレクトは目的別で

4面で1トリップが構成されているパックランドだが、ゲームスタート時にトリップ1～5のいずれかからセレクトしてスタートすることが可能。アーケード版のニューバージョン、PC版に共通している事項だ（アーケード版の旧バージョンでは、強制的にトリップ1からのスタート。FC版は…ゴメンなさい、覚えてません）。
一刻も早く、先の面を見たい人はトリップセレクトを利用すればいいし、より効率良く点数を稼ぎたい人は、トリップ1からスタートすればいい。
ちなみに筆者は後者のタイプである（一応、アーケード版では200万点プレイヤーだったので。もちろんノーエブリー台でのオハナシ。今は…聞かないでほしい…）。

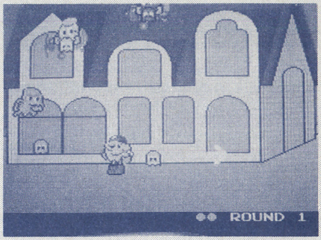


先の面を見るために

まず、ヘルメットが出現する面では、できる限りヘルメットを取ること。敵飛行機からの子モンスターをヘルメットで回避することができるからだ。
しかし、このヘルメットには注意点がある。アーケード版では、ヘルメットを取ると、パックマンのどの部分でも子モンスターへの当たり判定がなくなったが、PC版では、ヘルメットの部分しか、子モンスターを回避できないのだ（足などに当たってしまうとミスになってしまう）。

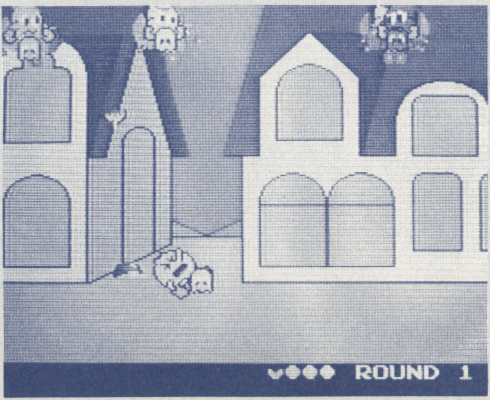


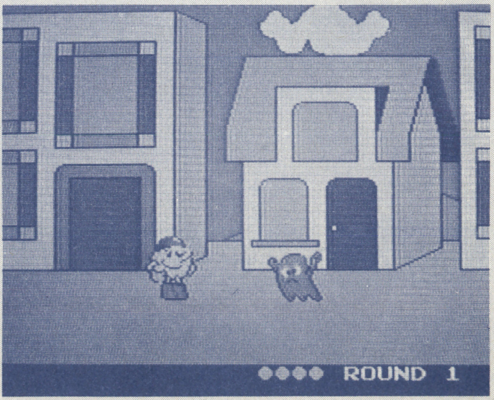
次に、タイムアウトにならないように注意すべし。タイムアウトになるとヘルメットなどの装備が外れてしまうからだ。
上級者は、タイムアウトぎりぎりまで点稼ぎをする人が多いが、初心者は先に進むことだけを考えた方がいい。
最後に、敵の攻撃パターンを把握して、見切りをつけられるようになること。
トリップ4くらいまでは、それぞれの面に時間をかけて進んでも、進行にそれほどの支障はないが、トリップ5以降、場所によっては敵のホッピング、飛行機、UFOなどに乗った攻撃を見切って進まないとならなくなる。
2周目以降は、さらに攻撃が厳しくなるため、瞬間的な判断が必要となるのだ。



点を稼ぐために

効率良く点を稼ぐには、まずヘルメットで子モンスターを受けまくること。タイムボーナスよりも点が稼げる場合が多い。
次に、パワーエサを食べる場合は、極力、敵を集めてから食べること。子モンスターがいる場合は、さらに高得点が期待できる。
そして敵に逆襲する時は、必ずスー（紫色のモンスター）を5番目にすること。ラッキーパックが出現し、それまでのタイムがボーナスとして加算されるからだ。





ほーむゆーすげーむ・れ・びゅう・ぽいんと

RE VIEW POINTS

激写ボーイ

ぜひとも一流のカメラ小僧になるべし

発売中／7,000円／4M／ACG／コンティニュー有

PC／アイレム

激写ボーイの最大の魅力は、その奇天烈なキャラクターだろう。

顔から目鼻口をはみ出させた主人公、某有名球団の監督を思わせるような髭の濃いあごの割れた中年オヤジ、捕えた人の頭の皮をはぐ原住民等、パロディーを含め、多くのキャラクターがゲームに色を添えている。

又、見た目だけではなく、内容も軽い息抜きとして遊ぶには充分な完成度である。

ストーリーはこれだ！

激写ボーイは、とあるカメラ学校に通う、三度の飯よりカメラが好きなカメラ小僧が主人公。

幸せな生活を送っていた主人公だが、突然、両親の飛行機事故死という不幸にみまわれる。

絶望し、学校をやめようとした彼に、校長先生は温情で卒業試験を特別に受けさせてやることにした。

かくして彼は、カメラ片手に校長の出す試験に挑んでいく、というのがストーリーなのだが、なんとも豪快というか、強引というかのストーリーなわけだ。



俺はデビッド・ゴールドマン

シャッターチャンスを逃すな

ゲーム内容は、主人公とカメラのファインダーを操作し、数々のシャッターチャンスをものにする。これが基本ルールである。

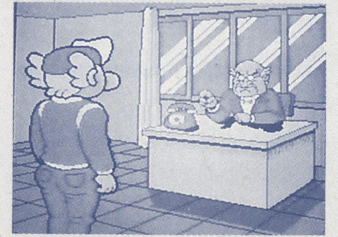
よりすばらしいシャッターチャンスをものにした場合は、高得点やアイテムが得られる。

又、各ステージの冒頭で校長に課題を出されるのだが、この課題を見事カメラに納めると、かなりの高得点が得られる。

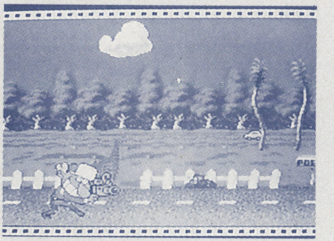
しかし、フィルムの枚数は決まっている無駄なくシャッターチャンスをねらう。

フィルムの数が0になるか、あるいはゴールまでたどりつけば、ステージは終了となる。

その時点で規定の点数を獲得していれば、次のステージに行け、足りないとゲームオーバー。



校長から課題があたえられる



さてと、ゲームスタート

ルールが気に入った

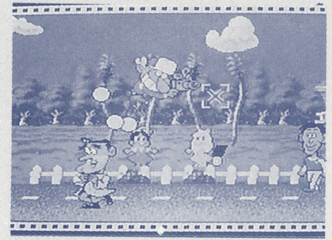
このゲームは、たとえ校長の出した課題の写真が撮れようと撮れまいと、規定の点数に達していればステージクリアになる。

ここがポイント。わざと校長のいう課題を無視して、小技で勝負。そう、まさに質より量の世界だ。

この量を取るというのは、以外に難しく、もう熱くなりまくり。だからこそ、ステージクリアするとうれしいのだ。



空を飛ぶUFO



ハOジとクOラ

ゲームは楽しく遊ぶ

写真を取るという作業の中でおもしろいのが、シャッターチャンスを探すということ。

昔のゲームで隠れキャラを探して躍起になっていたころを思い出させる。

明らかにわかるもの、思いがけないとこにあるもの、それらを画面をなめるように見回す。

見つけたらすかさずシャッターをきる。こういった作業の繰り返しだが、ちょっとした時間を利用して遊べるのがいいとこだ。

ちなみに、様々なパロディが登場するので、それらを見つけるがまた1つの楽しみだ。



飛行機墜落を撮れ



1面の課題は空を飛ぶ自動車

難易度にバラツキが

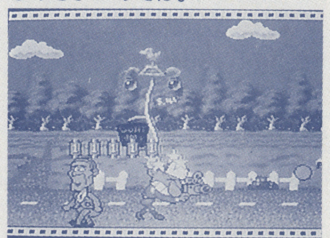
なかなかおもしろいゲームなのだが、かなり難易度にバラツキがあるように思われた。

特に1、2ステージは高得点のシャッターチャンスが少なく、逃がすと規定得点に達成できない場合が多い。

それに比べ、後半のステージはフィルムの数も多く、多少の無駄使いをしてもフォローがきくので、1、2ステージもそういう余裕のあるものしてほしかった。

とにかく、30分もあればゲームがクリアできるので、だれでも手軽に遊べる。

名作ゲームの続編やリメイクもかまわないが、たまにはこういう独特の雰囲気を持つゲームにひたるのもよいのでは。





ほーむゆーすげーむ・れ・びゅう・ぽいんと

コンシューマーソフトラインナップ

おNEWだぞお! LINE UP!



ソニックブラストマンII

敵をなぎ倒す爽快感!! SFC

タイトー／94年3月18日／9,500円／容量未定／ACG／コンティニュー有、2P同時プレイ可

前作と同様に、パンチ、キック、投げ技、必殺技などを駆使して、バシバシと敵を倒していくのが魅力的なソニックブラストマンII。

前作との決定的な違いは、2P同時プレイが可能である点だ。

主人公のソニックブラストマンに、ソニア・ザ・ブラストレディ、キャプテンチョイヤーの2人の仲間を加えて、各キャラごとに違った特徴を設けている。そのため、1度だけではなく、何度でも楽しむことが可能だ。

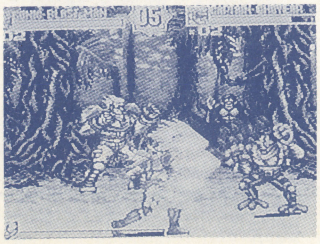
それでは、キャラの詳細に触れてみよう。

■ソニックブラストマン

もはやおなじみの主人公で、地球の平和を守るため、遥か宇宙の彼方にあるソニックブラスト星からやってきた正義のヒーロー。

彼の拳に装着されているパワー・グローブは、彼のパンチ力を常人の数百倍に増幅する「ソニックブラストノイド」が素材。

攻撃力、スピード、ジャンプ力などの能力が標準的である。



■ソニア・ザ・ブラストレディ

宇宙からきた燃える女、ソニア・ザ・ブラストレディはソニックブラストマンと同じソニックブラスト星の出身。

「ソニックブラストノイド」で造られたパワーシューズを使用している。

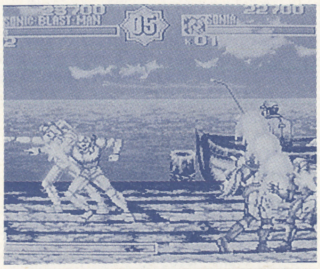
攻撃力こそやや低めなものの、持ち前のスピードでそれをカバーしているのだ。

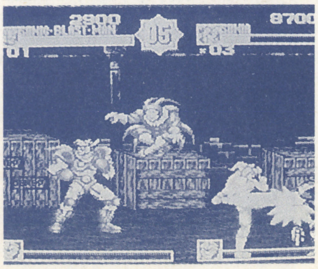
■キャプテン・チョイヤー

地球人で、元某国の海軍大佐。

軍に服役中に航空機事故により瀕死の重傷を負ったが、最新の科学技術をもって、上半身をサイボーグ化して蘇っている。

移動速度は3人の中で一番遅いが、パワーは3人の中で最強だ。





〜新・熱血硬派〜 くにおたちの挽歌

正義の拳をふるえ！ SFC

テクノスジャパン／94年4月29日／9,600円／16M／ACG／パスワードコンティニュー

静かな雨の夜のこと。家路を急ぐ親子が横断歩道を渡ろうとしたその瞬間…暗闇から1台のバイクが現れ、その親子目がけて襲いかかったのだ。

舞い上がる傘、そして地面に倒れる父親…。

瞬間的なことで、何が起こったか把握できずにあっけにとられていた女の子が見たものは犯人の顔だった。

その犯人とは、なんと「くにお」と「りき」!?

くにおたちは逮捕されてしまい、少年院に入ることになった。

自らの無実を証明するために、くにおたちは少年院から脱走し、真犯人を捜してケリをつけるため、またまた闘いを始めるのだ。

今回のくにおくんは、かなり大きなスケールで、プレイヤーたちに迫ってくるぞ！

まず、40種類以上と、かなり豊富なバトルシーン。例えば3Dバイクシーンや観覧車シーン、少年院のシーンや、花園高校シーン。

また、ジェットコースターのシーンやディスコのシーンなどもあり、以前のものに比べてプレイが格段に盛り上がるのは間違いない。

キャラクターも2頭身から4頭身となり、一回りも二回りもカッコよさが増している。

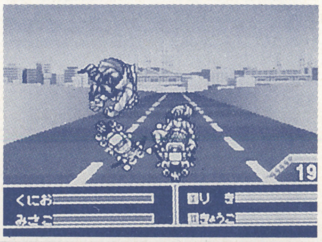
また、「くにおくん」と「りき」だけではなく、2人の恋人でもある「みさこ」と「きょうこ」も活躍してくれる。

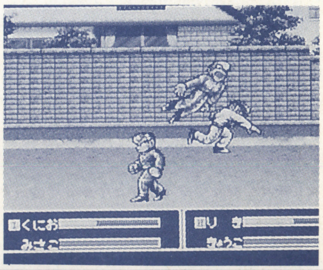
お約束の殴る、蹴るはもちろんのこと、回転アッパーやマッハパンチなどの必殺技はその数なんと20種類以上！

ちなみに、女性キャラには特有の技も用意されているぞ！

ただのケンカアクションではなく、今回は正義の拳なのだ。







サイドポケット

手軽にホンモノを味わうのだ！ SFC

データイースト／94年3月18日／8,500円／8M／ETC／2P対戦可

次の5つのモードの中から、1つ選んでスタートしよう。

■1P　ポケットゲーム

プレイヤーは街のハスラー。アメリカ大陸をマタにかけて、ビリヤードの修行をつむモード。

■2P　ポケットゲーム

1人用とは一味違ったオリジナル対戦モード。

■2P　9ボールゲーム

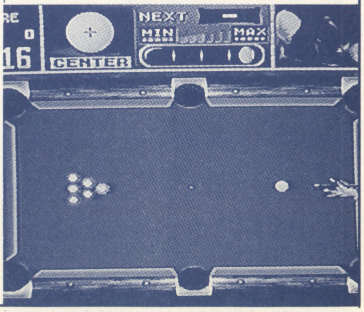
ビリヤードで人気のゲームを2P対戦モードで楽しめる。

■トリックゲーム

プロもビックリするほどの、19問のトリックショットに挑戦だ！

■ジュークボックス

なんと、ゲーム中に流れるBGMだけの専用モード。



シャドウラン SFC

入魂のARPG登場！

データイースト／94年3月25日／9,800円／10M／ARPG／バッテリーバックアップ

サイバーパンクな世界と、ファンタスティックな世界が融合した異色のARPGだ。

非勧善懲悪というのも不思議なカッコよさがある。

■シャドウランの世界

テクノロジーと肉体の融合は、20世紀後半から始まった。頭脳からの命令を伝えるインターフェイスの開発はその第一歩でしかなく、さらに反射、運動能力の強化を求め、人類は肉体を部分的に人工機能化していった。

しかし、肉体の機械化が進むにつれ、異変が起こった。

3千年前の旧世代の住人が、この時代に蘇ったのだ。

彼らは人間という名の殻を脱ぎ去り、本来の姿へと次々に戻って行った。

目覚めた彼らとそれらを厚く信仰してきた民族は共謀し、中央政府を破滅させ、新国家を形成し、自治管理は巨大企業に完全委託される結果となった。

ただ、委託された巨大企業では表向きの華やかさとは裏腹に、手段を選ばない相手との競争が熾烈さを極めていった。情報搾取、改ざん、破壊といった企業間の影の仕事を、法外な金と引換えに引き受けるものは、いつしかシャドウランナーと呼ばれるようになったのだ。

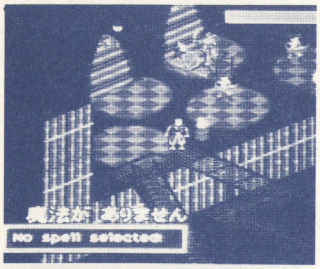
■ゲーム進行のためのヒント

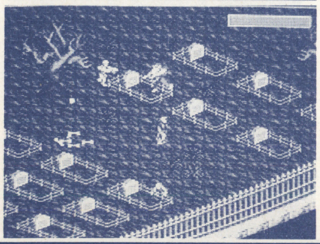
1＝まず、敵の「死体」をくまなく調べること。お金以外にも色々なものを持っていることがある。

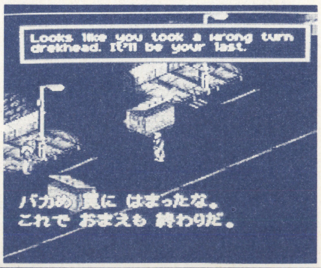
2＝画面中を調べること。基本的にどこでも調べることができる。

3＝会話の〝 〟には要注意すべし。これはゲーム進行上重要な項目だからだ。

4＝取得アイテムは、ウィンドウ画面でUSEを選択して装備だ！







タクティクス・オウガ SFC

オウガバトル再来！

クエスト／発売日未定／価格未定／容量未定／SLG+RPG／バッテリーバックアップ

前作がいままでのシミュレーションRPGとは、ひと味もふた味も違ったため大好評を博したが、今回のタクティクス・オウガは、画面のつくりが違うし、戦闘画面も違うようだ。

タクティクス・オウガは、全8章からなるオウガバトル・サーガの第7章をもとにゲーム化。

世界観、ストーリー性は前作と共通性があるものの、システム的に大幅チェンジが行われた。

オウガバトルは、なぜ人は争い、傷つけあうのかというテーマが含まれている。

画面を見て気がつくことは、移動画面が違う、戦闘画面が全然違う、カオスフレームの表示がないというようなことが画面を見て気がつくとことだ。

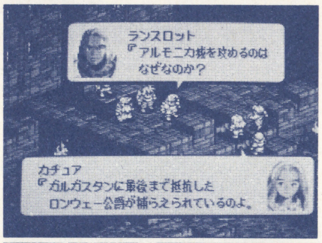
登場キャラクター

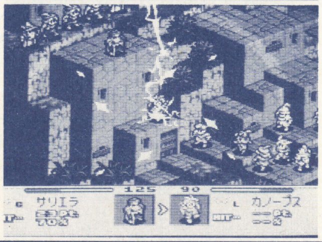
□デニム・パウエル

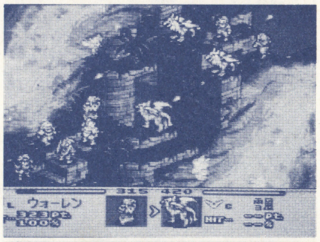
ゲーム本編の主人公であり、自らの意志で軍を率いる若き英雄となる若者。港町ゴリアテ出身のウォルスタ人。1年前、牧師だった父親を暗黒騎士団に連れ去られて以来、姉カチュアや幼なじみのボブソンらとともにゲリラ活動中。

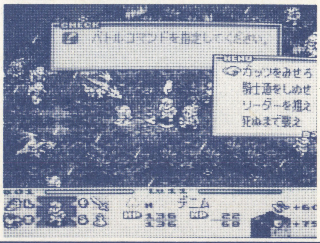
□カチュア・パウエル

デニムの姉であり、物語のヒロイン。幼い頃に母親を失って以来、ずっとデニムの母親代わりであった彼女は、弟に対して並々ならぬ愛情を感じている。









項劉記 SFC

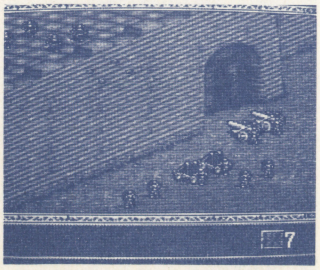
新たなドラマが生まれる

光栄／94年3月予定／12,800円／12M／SLG／バッテリーバックアップ

中国史に名高い漢楚の戦いがメインテーマの項劉記。

強大な軍事力を持って秦を倒し、楚の復興を成し遂げた項羽。そして、民衆や諸将の支持を受け、項羽の圧制に反旗を翻した漢中王・劉邦。

光栄歴史シミュレーションに新たな仲間が増え、ますます幅の広いものになるだろう。





けろけろけろっぴの冒険日記 SFC

けろりーぬを助け出せ

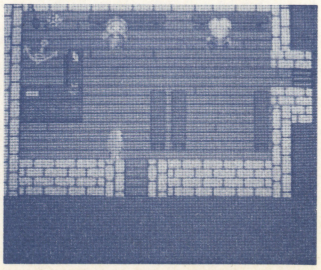
キャラクターソフト／94年3月予定／6,980円／4M／パスワードコンティニュー

ある日、けろっぴがガールフレンドのけろりーぬとともにハイキングに森へ出かけ、おやつにドーナツを食べようとすると、ドーナツとともに消えてしまった。

消えたけろりーぬを探し出すために、サンリオの人気キャラクターたちを引き連れ冒険だ。

とにかく皆それぞれが、大活躍するぞ。





らんま½ 超技乱舞篇 SFC

最新画面を入手！

小学館プロダクション／94年4月予定／9,980円／20M／ACG／2人対戦可

シリーズ3作目にして、すでに最高傑作と噂のたっているらんま½超技乱舞篇。

今条マリ子、ひな子先生、ハーブといった新しいキャラを加え、技やグラフィックがより多彩に、より華麗になった。

かなり激しいバトルが繰り広げられると思うが、なぜ戦うのか？それは、次なるストーリーがあるからだ。

◆ストーリー

どんな願いもかなうという、伝説の秘宝・黄金の招き猫。

それを作るためのアイテムを求め、世界各地へ旅立てば、毎度おなじみライバルたちが立ちふさがる。しかも背後には、ジャコウ王朝ハーブの謀略が…。

はてさて、秘宝は一体誰の手に？**最大奥義と最後のボス・ハーブに関する情報を入手!!**

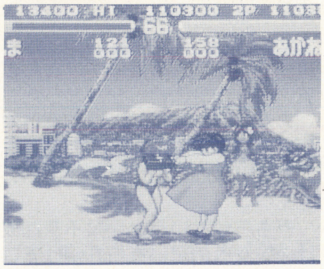
各キャラに1つ用意されている最大奥義。特定のコマンドと気合いボタンとの併用で出るらしい。

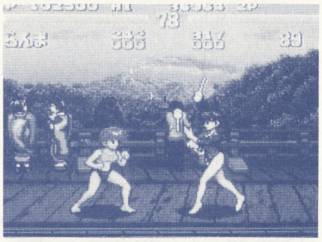


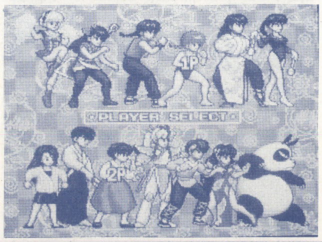
その最大奥義の画面を入手。画面中央にドラゴンの顔が下向きになっているのがそれらしい。ちなみにこれは、シャンプーのもの。

そして、最後のボス・ハーブなのだが、なにやら使えるらしい。どうやったら使えるのかは不明。やはり、どこかの画面で特定のコマンドを入力するという可能性が高い。

次号は各キャラの奥義に迫る。







ダービージョッキー 騎手王への道 SFC

GⅠレース出場を目指せ！

アスミック／94年3月予定／9,800円／8M／SLG／バッテリーバックアップ

あのレースのあの馬にあの騎手が乗っていればと嘆く競馬ファンは多々いるだろうが、そんなファンも納得するゲームが出る。

ダービージョッキー騎手王への道は、馬券王のアスミックから発売されるものだが、いままでの競馬ゲームとはひと味違い、なんと馬ではなく騎手を育てるゲームだ。

レースでは、馬の脚質・レース展開・コース取り、騎手がレースに勝利するための様々な要因を、豊富なデータで完全シミュレート。

馬群をすりぬけ、ゴール前のムチの叩きあい、レース展開の読みなど、競馬の興奮と魅力が盛り沢山。

ゲームはまず、プレイヤーである騎手が、騎手学校の卒業レースを受けるところから始まる。

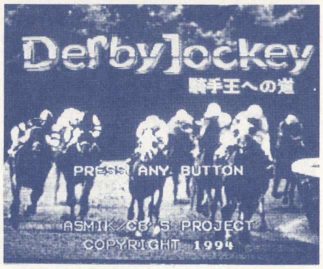
卒業レースは2レースあるが、勝ち負けは関係無し。ただ、操作方法やどういう展開になるか、いわば練習と思ってよいだろう。

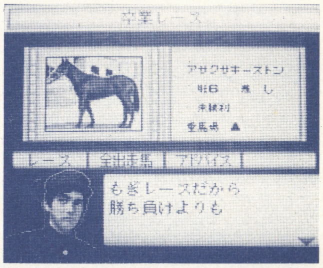
卒業して、関東、関西どちらかの厩舎に所属して、騎乗依頼のくるレースに出場する。

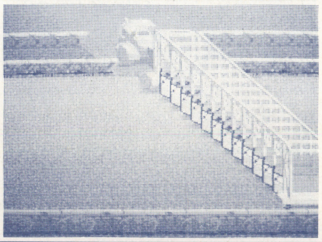
最初のうちは、新馬戦などレベルの低いレースへの騎乗依頼が多いが、それに勝つことで、上のレースへ出場することが可能になる。

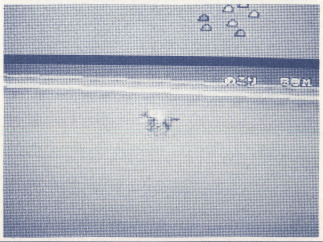
操作方法が以外と簡単で、十字キーの上下で内側、外側へ移動し、左右はスピードの増減。

ゴール前では、Aボタンを押してムチを入れる。









サムライスピリッツ SFC

12人の剣士がSFCで甦る

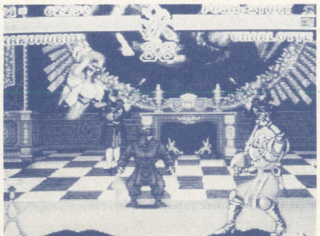
タカラ／発売日未定／価格未定／容量未定／ACG／2人対戦可

武器を片手に12人の剣士たちが戦い抜く、SNKの人気格闘ゲームサムライスピリッツがSFCに移植される。

ハードの差はあるものの、完全移植を目指し、現在開発中だ。

とくに、サムライスピリッツ独特の怒りゲージやつば競り合いなどは完全移植になるだろう。

（画面はNEO・GEOのもの）





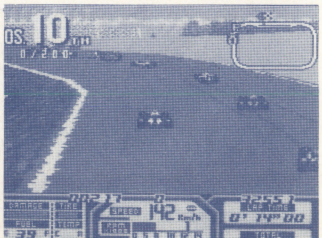
スーパーインディチャンプ（仮称） SFC

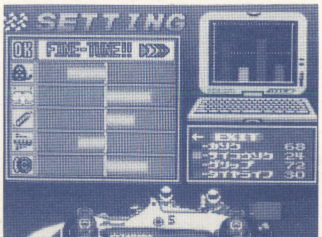
SFC初のインディカーレース

フォーラム／発売日未定／価格未定／8M／RCG／バッテリーバックアップ

F-1を使用したレースゲームは多々発売されているが、インディカーレースのゲーム化はSFCではこのゲームが初めてだ。

スリップストリームシステム、ベストセッティングシステムを登載。実際のレースさながらの白熱のレース展開を再現。それでいて操作はとっても簡単と、レースゲームビギナーでも遊べる。



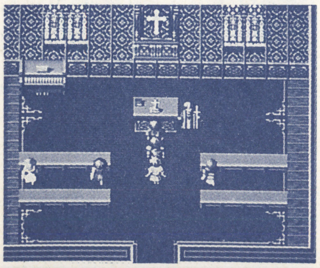


天使の詩～白き翼の祈り～ SFC

シナリオ重視のRPG

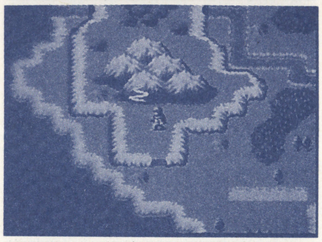
日本テレネット／発売日未定／価格未定／12M／RPG／バッテリーバックアップ

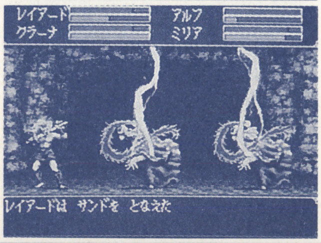
PCエンジンで大好評を博した天使の詩が、今度はSFCに登場。
恋愛がテーマの本ゲームは、とにかく誰でもプレイ出きるように簡単目に作られているのが特徴的だろう。
特に最近のRPGにありがちな、ゲームの進行をストップさせてしまう、ボスを倒すためだけのレベルアップ。
しかし、SFCの天使の詩では自動レベル調節システム（ALAS）を採用することで、無駄なことは極力排除する方向で開発されている。
簡単にいうと、強いキャラクターには強いボス、弱いキャラには弱いボスが登場する。ただ、勘違いしないでほしいのは、それならレベル1でクリアできるのではと思うだろうが、それは絶対無理。
ALASの他に、主人公のレベルを調整するポイントが設けられているので、そこにさしかかるとかってにレベルアップしてしまう。



また、SFC版天使の詩では、魔物は魔物ではなく、1つの種族という考えのため、相手の言葉さえ理解すれば、交渉することができる。
交渉により、情報を得たり、金品を得たりする。友好関係を結べば、戦闘時に増援に来てくれたりもする。
天使の詩は、愛に満ちあふれたRPGだ。





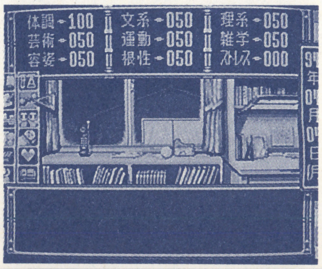


ときめきメモリアル PC

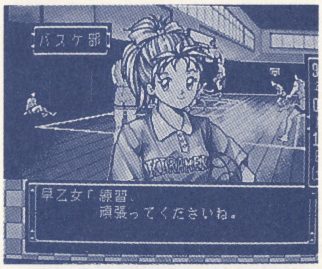
彼女と結ばれるのか？

コナミ／発売日未定／価格未定／SCD-ROM／SLG／バックアップメモリー

高校3年間の淡い愛をテーマにして、恋愛シミュレーションという形で実現した意欲作だ。
プレイヤーは、今年「私立きらめき高校」に入学した少年。同じく入学したクラスメイトの少女である藤崎詩織とは、幼なじみで、しかも家が隣同士。
幼い時から、一緒に同じ学校に通っていた2人の間は、ほとんど顔見知り程度の仲しかなかった。
しかし、プレイヤーは彼女に対して違う感情を持ち始めていた。
俗に、恋心といわれる類のものである。
どちらかというと優柔不断な彼は、彼女への思いを打ち明けることができずにいたのだ。
一方、彼女は容姿、学力ともに文句のつけどころがないくらいなのだが、これまで不思議なことに異性とつき合うこともなくここまできた。しかし、今年から新たに高校生となった彼女を周りが放っておくわけがない。



不安がつのる中で、プレイヤーの高校3年間の生活が、ついに始まってしまったのだ。
なん～てストーリーで、ゲームが進行していくわけだが、ストーリーだけでなく、システムもかなりおもしろいものを導入している。
プレイヤーのパラメーターの変化に、バイオリズムカーブシステムを導入することにより、単なる乱数による数値偏りをなくして、実際の人間のように、好調、不調の表現がうまくできるようになった点が画期的だ。
プレイヤーと女の子の間の友好関係は、数値やグラフで表すのではなく、女の子の顔つきや話の仕方などの態度を変えてくることによって、目で確認することができるのだ。



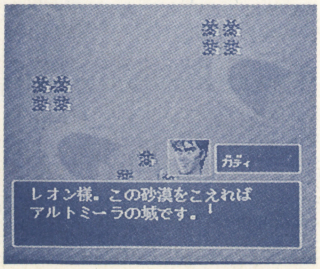


ギャラクシーロボ SFC

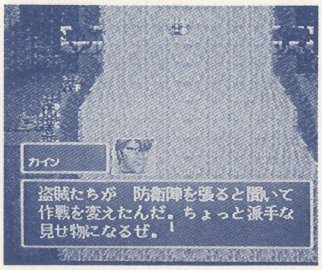
機兵が大活躍

イマジニア／94年3月11日／9,800円／12M／SLG+RPG／バッテリーバックアップ

移植のイマジニアから，最近はやりのシミュレーションRPGギャラクシーロボが発売される。



主役はいるものの、気に入ったキャラのレベルだけ上げるのが、このてのゲームの特徴。
戦闘は攻撃を仕掛けた方のみ攻撃出き、仕掛けられたほうは、避けてくれることだけを、祈るしかない。なかなかおもしろいゲームダ。

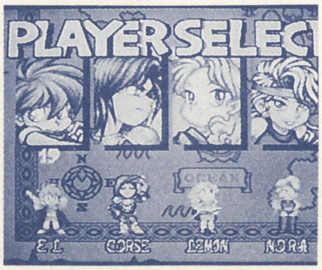


メルファンドストーリーズ SFC

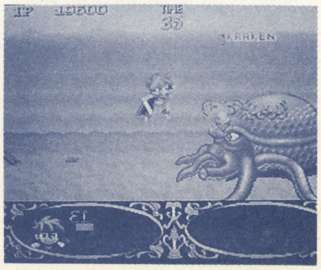
4人の中からキャラを選べ！

アスキー／94年3月中旬／9,800円／8M／ACG／2人同時プレイ可

横スクロール型ACGなので、キャラクターよってかなり進み具合が違ってくる。



戦士のエルは、接近戦に強いし、騎士のルビならば力で押していくというところだ。
ステージクリア後にあるコース選択で難易度が変わるので、実に何回も楽しめる。2人同時プレイで盛り上がるのもよい。



ハイパーダンク　MD

究極の多人数同時バスケ！

コナミ／94年3月4日／8,800円／16M／SPG／セガタップ対応、最大8人同時プレイ可

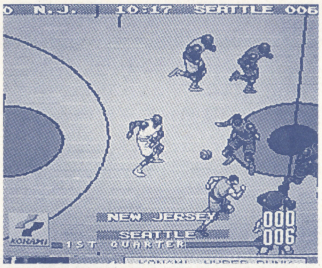
セガタップを使用することにより、最大8人までの同時プレイを実現したのがハイパーダンクだ。

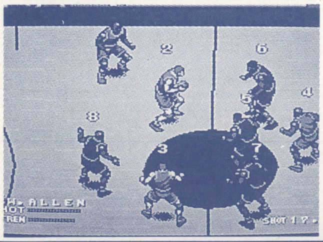
プレイ方法を簡単に説明しよう。

まず、コート中央のセンターサークルで、ボールがトスアップされたらタイミングよくAボタンでジャンプしてゲームスタート！

オフェンス側プレイヤーの操作は、方向ボタンでドリブル移動、Bボタンを押すと、プレイヤーの移動方向が固定する。

Bボタンを離す前に、方向ボタンでパスの方向を指定すると、Bボタンを離した後に、その方向にパスすることができる。





なお、この時パスする方向に味方が数人いる場合、プレイヤーに一番近い味方に向かってパスする。

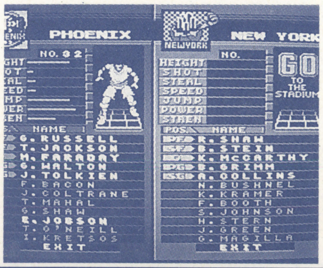
シュートはAボタンを押してすぐ離すことででき、Aボタンを続けてすぐに押すと、ウインドミルまたはダブルクラッチ（敵をすり抜けたり、かわすのに有効だ）になるのだ。

なお、ゴール付近でシュートの操作をした時は、ダンクシュートをすることができる。

ディフェンス側プレイヤーの操作だが、ボールを持っていない時はディフェンスポーズをとり、コントロールできるプレイヤーの切り替えはBボタンで行なう。

相手のシュートやパスをカットする場合はAボタン、スティールはCボタンだ。

ゲームモードは3つで、まず16チームの中からチームを選んでトーナメントを勝ち進むプレイオフ、特定のチームとの1試合だけの対戦モード（CPUまたはプレイヤー同士）のエキシビジョン、EASTチームとWESTチームに分かれて2人〜最大8人まで参加可能なマルチプレイがある。



信長の野望　覇王伝　MD

日本全土の統一を目指せ

光栄／発売中／12,800円／16M／SLG／バッテリーバックアップ

大好評のSFC版に続き、今度はMDに登場の信長の野望・覇王伝。

自国の富国強兵を進めながら、隙あらば隣国を攻め落としつつ、日本全64か国、110の城の統一を目指す。

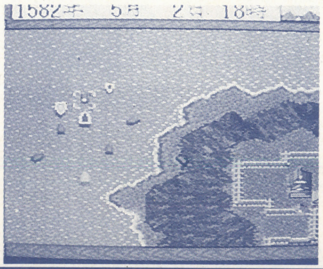
覇王伝では、家臣の心を常に掌握するため、論功行賞という制度が加わった。これは、家臣の働きに対して土地を分け与えるというもので、評価の仕方によっては忠誠度が上がりも下がりもする。

外交面では、同盟関係が3種類になり、外交戦略も侮れなくなった。特に朝廷勢力との関わりは要注意だ。

そして数多く起こるであろう戦闘シーンは、城とその周辺の広い地域を舞台に激しく行われる。

基本的には、城を取り巻いての局地戦がメインとなり、城の立地条件が勝敗を左右する。

戦闘を行っている部隊には、方向や士気があり、プレイヤーなりの奇襲戦や追撃戦が展開できる。



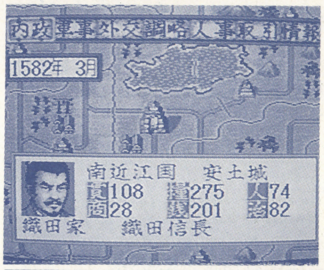
たとえ相手より兵が少なくとも、相手の背後や側面をつくことで、かなりのダメージを与えられる。もちろん、こちらへの反撃はない。

篭城戦の仕方も変わり、城門を破り城の内部で部隊ごとに戦う形式を、新たに城対部隊というふうに変えた。

篭城戦では、城の防御度で耐久力がかなり変わってくるので、防御度は上げておこう。

信長シリーズは、いつもかなりたくさんの武将が登場するが、覇王伝でも織田信長、徳川家康、伊達政宗など戦国時代を駆け抜けた武将たちが約900人登場。

有能な武将を配下に加え、戦い抜け。プレイヤー自らの号令で、戦国時代に終止符を打て！





3×3EYES 〜三只眼變成〜　PC

新たなシナリオ追加移植

NECホームエレクトロニクス／94年夏予定／価格未定／SCD-ROM／ADG／アーケードカード両対応

パソコン版で人気を博した3×3EYESが、PCに移植される。

たんなる移植ではなく、PC用に新たにシナリオが追加・修正されている。

また、マルチシナリオ・マルチエンディング方式となるため、原作やパソコン版を持っている人でも十分楽しめる。





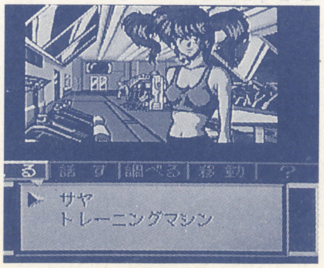
コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説　PC

シリーズ第1部の完結篇

日本テレネット／発売日未定／価格未定／SCD-ROM／RPG／バックアップメモリ

常にユーザーの期待に応え、高い支持を得てきたコズミックファンタジーシリーズの完結篇が2巻に分かれて発売される。

今回は完結篇ということもあり、前3作にはなかったデジタルコミック風のアドベンチャーゲームを取り入れ、いままで以上にキャラクターの魅力を引き出している。（画面は開発中のもの）





餓狼伝説2 MD

MDに移植決定！

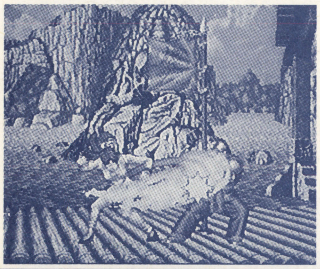
タカラ／94年6月予定／価格未定／容量未定／2人対戦可

餓狼伝説2のSFC版が大好評だったタカラが、今度はMDへの移植に着手した。

SFC版のできがかなり良かっただけに、MD版の仕上がりが気になるところだ。

ライン移動攻撃、超必殺技などどこまで完全に近い形で再現できるのか楽しみなソフトだ。

(画面はNEO・GEO版のもの)





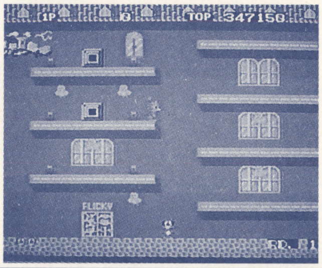
ゲームのかんづめVol.1、2 MD

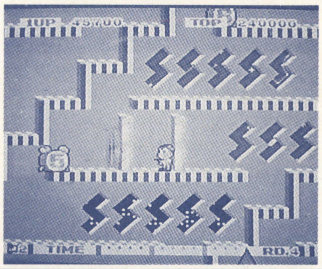
ぎっしりつまってお買い得！

セガ／発売中／3,980円／MEGA－CD／ETC／ゲームによっては2P同時プレイ可

以前、メガモデムを利用して色々なゲームを提供していたゲーム図書館だが、このゲームのかんづめは、ゲーム図書館の中から厳選されたソフトをまとめてMEGA-CDで復活させたもの。

注目したいのは、Vol.1のフリッキーとVol.2のテディーボーイブルース。いずれも、アーケード版からの移植ものだ。





ONIIV 鬼神の血族 GB

難易度設定について

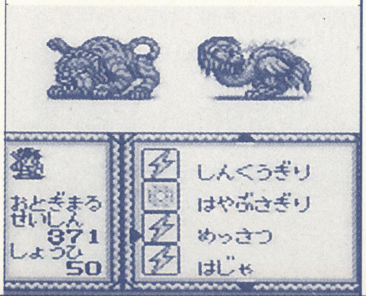
バンプレスト／94年3月18日／4,980円／容量未定／RPG／バッテリーバックアップ

今回は、最新情報の中から難易度について触れてみよう。

ゲームスタート時に主人公の名前を決定した後、「ゲームレベルを決めて下さい」とメッセージが出る。ここで「やさしい」、「ふつう」、「むずかしい」の3つから選択可能。ただし、1度決定したレベルは途中で変更することができないのだ。

それぞれのレベルの差は、敵の出現回数や戦闘時における敵のパラメーター、お金の入り方などで変化をつけてある。

なお、セレクトボタンでヒントが出てくるが、「むずかしい」でプレイしている場合ほとんどのメッセージが「…」になるのが違い。



剣勇伝説 YAIBA GB

GB版ヤイバの画面入手

バンプレスト／94年3月下旬／価格未定／容量未定／RPG／バッテリーバックアップ

ジャングル育ちの熱血少年剣士「鉄 刃」の前に現れる敵の刺客。

仲間たちは捕らわれの身となり、伝説の玉も奪われてしまった。

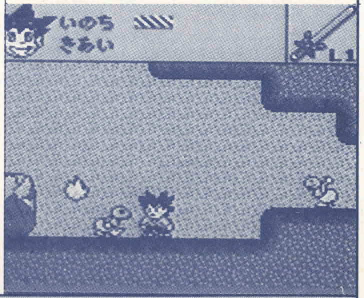
途方に暮れる刃の前に、謎の美少女「エメラルド」が現れた。

そして、彼女に導かれ、仲間を助けるためにピラミッドに向かう刃たちなのだが…。

ゲーム開始時に「ヤイバ」は雷神剣と風神剣（ちなみにどちらも玉なし）しか持っていない。

捕われている仲間を救出したり、ステージ途中で隠されているものを手に入れることによって、使える剣や玉の種類が増えていくのだ。

また、剣と玉との組み合わせにより多彩な必殺技も出せるのだ。



大工の源さん ロボット帝国の野望 GB

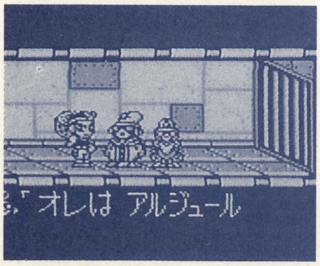
さらわれたカンナを取り戻せ

アイレム／94年3月予定／3,800円（税込）／2M／ACG／1人用

大好評だった前作の続編がいよいよ登場する。

空を飛んだり、変形したりして源さんを助けてくれる新たな仲間ぐんそうとともに、さらわれたカンナちゃんを取り戻すのだ。

各面の前後に用意されたたくさんビジュアルシーンが、ゲーム全体を盛り上げる。ストーリー性重視の源さんだ。





熱闘餓狼伝説2 GB

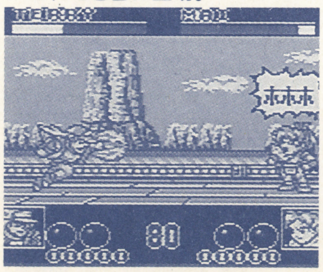
超必殺技も見事に再現！

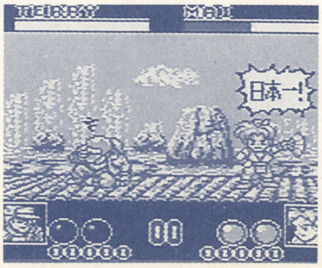
タカラ／94年6月24日／4,800円（税込）／4M／ACG／2人対戦可能

NEO・GEOの大ヒット格闘ゲーム餓狼伝説2が、ディフォルメされてGBに登場。

全12キャラが総登場し、超必殺技も出せる。

GB版には、新システムとしてふきだしボイスが採用されており、挑発、必殺技などの各キャラのせりふが、漫画みたいに表示されるという。



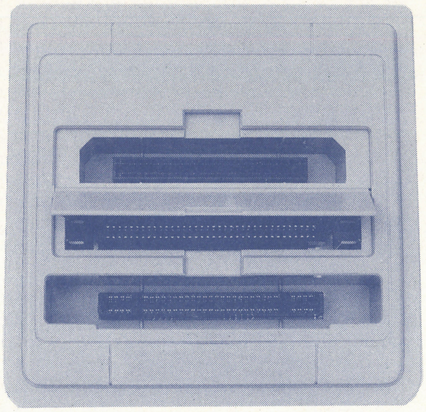


THE BIG NEWS

え？ーマジかよ！

幻のマシン
ゲームセレクター

なんとオモロイ。君のスーファミでファミコンソフトが動いてしまう／　ファミコンなんてもう古いとは言えないぞ。あの無数の豊富なゲームソフトが、もちろんスーファミにはないソフトが、しかも最近はファミコンソフトは安いから超安値でめいっぱい買って楽しめてしまう



ってワケだ!!　あの膨大な安いソフトが君にとっては宝の山。これでファミコンソフトも復活だ。海外向けの昔のファミコンソフトだって動きます。マニアにもうれしいっ／

通販特別価格 ¥12,200

新作。君の片腕
ゲームスローカード

写真間に合わず。
大変、申し訳ございません。
カタログをご請求ください。(無料)

これは絶対おすすめ／　ゲームスローカード（以下GCと略します。）で君のテクニックをアップしよう。GCの操作はもちろんゲームと同じ。スーファミのジョイパッドでゲーム感覚だからこりゃいい。GCのクロック機能で動きをスローに／　そしてスローから再びノーマルスピードに／　にがてなアクションテクニックならスローにして練習できる。画面の動きがよく見えるし面白い。あきらめず、何度でもチャレンジだ。これがあれば友達にも差をつけられることうけあい／　カタログは無料。いろんなゲームをやるにしろ、これは１つは持っていたい／　スグレモノ。

通販特別価格 ¥9,800

ファミコンは任天堂の登録商標です。

申し込み方法

通信販売のみです。電話番号は必ず書いて下さい。
宅急便で必要です。

●現金書留　〒157 東京都世田谷区南烏山2-35-10-101
トラストベイスGY係

（郵便番号、住所、氏名、フリガナ、年齢、職業、電話番号、そして商品名を記入したメモを現金書留封筒に送料、代金といっしょに入れて下さい。）
輸送はクロネコヤマトの宅急便です。

ほんとうです。

資料カタログ無料!!　And…

郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いたメモと、返信用80円切手をいっしょに封筒に入れて郵便でお申し込み下さい。スペースの関係上、広告には書いていないスーファミ関係のびっくりグッズ（知らない人はホンマカイナ／　と思うほどの）、すごい関連機器など、広告にのせられなかった新製品情報も無料で差し上げます。得することうけあい／　乞うご期待!!　また、商品購入者にはもちろんいろいろな情報を提供します。

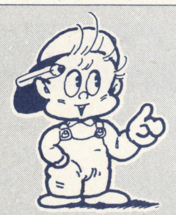
トラストベイス GY係
〒157 東京都世田谷区南烏山2-35-10-101
TEL 03-3709-0922

キミもBig(ビッグ)に送ってね!!

★とことん高く買取ります★

★スーパーファミコン買取金額表

アメリカ横断ウルトラクイズ	3,500円
アメージングテニス	4,000円
アラジン	4,000円
アルバートオデッセイ	3,000円
イーハトーヴォ物語	4,500円
インターナショナル・テニスツアー	3,500円
エアーマネンジメント・大空に賭ける	3,500円
エアーマネンジメントII～航空王を目指せ	5,500円
エイリアン3	3,400円
ウイニングポスト	6,000円
SDガンダムX	3,000円
オセロワールド	4,500円
弟切草	4,000円
餓狼伝説	1,500円
餓狼伝説2	4,500円
がんばれゴエモン	1,500円
がんばれゴエモン2	4,500円
ぎゅわんぶらぁ自己中心派	4,500円
銀河英雄伝説	3,300円
クラシックロード	4,500円
クレヨンしんちゃん	3,000円
グラディウスIII	1,500円
鋼鉄の騎士	3,300円
鋼鉄の騎士2	5,000円
サラブレットブリーダー	4,000円
三國志III	5,000円
サンリオワールドスマッシュボール	3,000円
シムアース	2,500円
シムアント	5,000円
SIM CITY　シムシティー	3,000円
Jリーグのサッカープライムゴール	4,000円
重装機兵ヴァルケン	3,000円
初代熱血硬派くにおくん	1,500円
初段　森田将棋	3,500円
少年アシベ	2,500円
実践　パチスロ必勝法	6,000円
新桃太郎伝説	4,500円
真・女神転生	3,000円
スーパーカジノ	4,000円
スーパー競馬	3,000円
スーパー競馬～風のシルフィード	3,000円
スーパー3Dベースボール	4,000円
スーパー上海　ドラゴンズアイ	4,500円
スーパー将棋	3,500円
スーパー倉庫番	3,500円
スーパー大航海時代	4,000円
スーパーテトリス2限定版	5,000円
スーパーテトリス2+ボンブリス	4,000円
スーパーニチブツマージャン	3,500円
スーパーニチブツマージャン2	4,000円
スーパー信長の野望　武将風雲録	3,500円
スーパーパワーリーグ	4,000円
スーパーぷよぷよ	5,500円
スーパーファミリーテニス	3,500円
スーパーフォーメーションサッカー2	3,000円
スーパーブラックバス	4,500円
スーパーボンバーマン	3,500円
スーパーマリオカート	3,500円
スーパーマリオワールド	2,000円
スーパー麻雀大会	4,500円
スーパー桃太郎電鉄II	4,000円
スーパーワギャンランド	2,000円
スーパーワギャンランド2	2,500円
ストリートファイターIIターボ	2,500円
芹沢信雄のバーディートライ	2,000円
ゼルダの伝説	2,500円
セブラントリオ	2,500円
セーラームーンR	5,000円
全日本プロレスダッシュ	4,000円
対局囲碁　ゴライアス	7,000円
大戦略エキスパート	4,500円
第3次スーパーロボット大戦	5,000円
ちびまるこちゃん「はりきり365日」の巻	2,500円
提督の決断	6,000円
T.M.N.T	3,500円
テクモススーパーNBAバスケットボール	2,500円
テクモススーパーボール	4,500円
デビルズコース	4,000円
伝説のオウガバトル	3,000円
トップマネジメントII	7,000円
トムとジェリー	3,500円
ドラえもん・のび太と妖精の国	3,500円
ドラゴンクエストI・II	4,000円
ドラゴンクエストV	2,500円
ドラゴンボールZ　超武闘会	1,500円
ドラゴンボールZ・2	4,000円
トルネコの大冒険	4,500円
哭きの竜～麻雀飛翔伝	4,000円
ナムコットオープン	2,500円
信長公記	4,000円
信長の野望　覇王伝	6,500円
パイロットウイングス	2,700円
パチ夫くんスペシャル	4,000円
パチンコウォーズ	3,000円
パチンコ物語ーパチスロもあるでよ！	4,500円
早指し二段　森田将棋	7,000円
遥かなるオーガスタ	3,000円
遥かなるオーガスタII	4,500円
バレーボールTwin	3,000円
パロディウスだ!	2,000円
PGAツアーゴルフ	2,000円
美少女雀士スーチパイ	3,500円
美少女戦士セーラームーン	3,000円
必勝スリーセブンファイト	5,000円
ヒューマングランプリ2	4,000円
ファイナルファンタジーIV	2,000円
ファイナルファンタジーV	2,000円
風林火山	4,500円
HOOK　フック	2,000円
プロ麻雀　極	4,500円
ペブルビーチの波濤	3,000円
フラクレスの栄光III	3,000円
弁慶外伝・沙の章	2,000円
北斗の拳5	2,800円
北斗の拳6	2,800円
魔神転生	4,500円
MADARA 2	2,000円
マリオコレクション	4,000円
モノポリー	5,500円
ゆうゆうのクイズでGOGO	2,500円
幽☆遊☆白書	4,500円
ヨーロッパ戦線	4,000円
46億年物語	3,500円
ライトファンタジー	2,500円
雷電伝説	2,500円
ラスベガスドリーム	4,000円
リーディングカンパニー	4,000円
ロックマンX	4,500円
ロマンシング サ・ガ2	5,000円
ワイアラエの奇蹟	4,000円
《NEO・GEO》	
餓狼伝説2	5,000円
餓狼伝説スペシャル	15,000円
サムライスピリッツ	12,000円
ビューポイント	15,000円
ワールドヒーローズ2	8,000円



本体・ファミコン・メガドライブ・メガCD・ゲームギア・PCエンジン・CDロム・ゲームボーイのソフトも高く買取ります。まずはお電話下さい!
スーパーファミコンの攻略本も高額買取します。100～500円



BIGマリオクラブ

☎0422(22)7548

予約受付時間　P.M.1:00～P.M.7:00

送り先　〒180　武蔵野市吉祥寺本町1-8-5　レンガ館モール305A

申込方法

- まずは電話で予約！
- 金額を確認し、受付番号を聞く。
- 下記の内容を必ず明記したメモを、ソフトと一緒に送る。
  ①住所②氏名③TEL④ソフト名⑤代金支払い方法(A、Bどちらか)

A 郵便払出し希望の方
郵便局から払出し証明書が届きますので、お近くの郵便局で現金と引き替えて下さい。(無料)

B 現金書留希望の方
現金送料として買取金額から400円差し引かれます。

注意

▲買取金額は、常時変わる場合がございますので、お電話にてご確認ください。
▲18才未満の方は、保護者の方の署名・捺印が必要です。
無い場合は、着払いで送り返させていただきます。

(株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。

NEWゲームからレアゲームまで!!
業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

(株)キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。基盤高価買入。基盤の修理も承ります。

アイレム
R-TYPE 8K
R-TYPE Ⅱ 7K
トンマ・怪傑ヤンチャ丸 各5K
Xマルチプライ 12K
ギャロップ 5K
ドラゴンブリード 8K
エアデュエル 8K
イメージファイト 8K
大工の源さん 6K
ガンホーキ 13K
ヘッドオン 許諾品 58K
スパルタン X 10K
カプセルインベーダー 48K
10ヤードファイト 8K
はさむ 3K

SNK
サスケVSコマンドー 48K
サターンofサターン 68k
ジョイフルロード 28K
スカイソルジャー 8K
ギャングウォーズ 10K
航空騎兵物語 6K
脱獄 8K
スカイアドベンチャー 18K
ネオジオMV-1 基盤 68K
〃MV-1FZ(新品) 特価
業務用カセット 各種有り 特価

カプコン
ドカベン・アタックス 各5K
カプコンベースボール 3K
バルガス・ソンソン 各10K
1942・サイドアーム 各8K
1943 15K
ラストデュエル 15K
魔界村・アレスの翼 各20K
F1ドリーム 3K
SF-1 18K
SF-Ⅱ 10K
SF-Ⅱ ダッシュ 20K
〃〃 海外版 18K
〃 ターボ 50K
スーパーストⅡ 98K
キングオブドラゴンズ 28K
キャプテンコマンドー 35K
マジックソード 45K
マッドギア 10K
USネイビー 38K
天地を食らう Ⅱ 48K
キャディラック 55K
ファイナルファイト 18K

コナミ (ハーネス付)
グラディウス -12V↑25K
グラディウスⅡ 25K
グラディウスⅢ 20K
ツタンカーム 25K
エスケープキッズ 18K
コントラ・TMNT 各12K
パンクショット・ロードファイター
ローラーゲームス…… 各5K
パロディウスだ 15K
ハイパーオリンピック 10K
魔獣の王国 58K
出たな ツインビー 15K
ピットファイター 15K
A-JAX・サラマンダ 各25K
ゼクセクス 18K
スーパーバスケット 3K
ミスター五ェ門 8K
フロッガー・リングの王者 各5K
プーヤン 18K
ファイナライザー 8K
サンダークロス 2 18K
メインスタジアム 8K
ストラテージ X 25K
マンハッタン24分署 7K

ジャレコ
サイキック 5 28K
セイントドラゴン(8K) 12K
エクセライザー・P-47各10K
マカイ伝説・E,D,F, 各8K
ロードオブキング 15K
プラスアルファ 18K
サイバトラー 20K

セガ
ファンタジーゾーン 10K
タイムスキャナー 12K
コットン 15K
テトリス16B 8K
ゴールデンアックス 10K
フラッシュポイント 5K
シャドーダンサー 15K
エイリアンストーム 12K
ムーンウォーカー 16K
D,D,クルー 12K
ボナンザブラザーズS24) 10K
クラックダウン 〃 20K
スクランブルスピリット〃 15K
獣王記 10K
モンスターランド 12K
バーニングライバル 48K
ダークエッジ 43K
スパイダーマン 32K
ピタゴラスの謎 S付 18K
ごんべぇのアイムソーリー 48K
テディボーイブルース 58K

タイトー
スペースインベーダー 65K
クイックス 純正 58K
エクスターミネーション 13K
奇々怪界・ジャイロダイン 各7K
メイズオブフロット 5K
飛鳥&飛鳥・タイガーヘリ 各5K
ガルメデス 7K
大旋風(海外ROM付) 5K
地獄めぐり 8K
レインボーアイランド 18K
カダッシュ(海外ROM付) 10K
ワードナーの森 5K
ドクタートッペル探検隊 6K
ハレーズコメット 10K
ベンベロベー 18K
アルカノイド センサー付 5K
〃 リベンジofドゥ 〃 8K
ファイティングホーク 5K
中華大仙 5K
ヘビーユニット 3K
スーパークイックス 8K
ヒットジアイス 10K
特殊部隊 UAG(海外) 12K
エレベーターアクション 8K
ライディングファイト 48K
飛翔鮫(F.SHARK) 5K
陸海空・インセクターX 各8K
リターンオブインベーダー 12K
ホラーストーリー 10K
クロスシューター 8K
究極タイガー・侍日本一 各10K
ヴォルフィード 8K
スラップファイト 10K
リングファイター 5K
チャンピォンレスラー 3K
F2マザー (大基板) 20K
F2-SUB
メタルブラック(25K) ダイノレックス(8K) クレヨンしんちゃん(8K) 人生劇場(5K)デットコネクション(5K)トキメキチャート(3K)ドリフトアウト.ルナーク.サンダーFOX.麻雀クエスト… 各3K
MJ-12.忍者KIDS.地球防衛軍.ゆうゆのクイズ… 各2K
クイズHQ.クイズクエスト.ファイナルブロー.クイズ捕物帳.栄光の甲子園……………各1K

TOA PLAN
フィグゼイト 10K
アウトゾーン 15K
達人 8K
ゼロウィング 15K
達人王 20K
ゴークス センサー付 8K
ヘリファイア 5K

デコ
ロボコップ 7K
キャプテンアメリカ 18K
ダークシール 2 15K
ファンキージェット 5K
コブラコマンド・カルノフ各10K
シークレットエージェント 12K
サンダーゾーン 10K
ファイティングファンタジー 12K
アクトフェンサー 8K
S R D ・ 空手道 各5K
クルードバスター 12K
デスブレイド 15K
タンブルポップ 5K
プロゴルフ・テニス 各5K
出世 大相撲 8K

テクノス
熱血硬派くにお君 6K
西遊降魔録・ドッチボール 各3K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 Ⅱ 4K
〃 〃 Ⅲ 3K
エキサイティングアワー 2K
WWFスーパースターズ 2K
WWFレッスルフェスト 4K
ブロックアウト 3K

テクモ
ハチャメチャファイター 12K
サンダードラゴン 8K
ワールドカップ 90 5K
ダイナマイトディューク 10K
ボンジャック 12K
忍者龍剣伝・シルクワーム 各8K
アルゴスの戦士 18K
ピンボールアクション 5K
リードアングル・雷牙 各10K
ブラッドブラザーズ 10K
スターフォース 18K
クイズ ココロジー 3K
〃 DNAの反乱 1K

ナムコ
ギャラクシアン 純正 38K
パックマニア 35K
スプラッターハウス 30K
妖怪道中記 25K
ギャラガ 88 30K
タンクフォース(PCB付) 10K
ワルキューレ伝説 88K
アサルト 純正パネル付 95K
・フェイスオフ 〃 30K
ドラゴンセイバー 50K
ワースタ 93 激闘版 45K
マーベルランド 65K
ラリーX 48K
ギャラガ・エクスバニア 各12K
パックマン・ゼビウス 各15K
コズモギャングザパズル 8K
バラデューク 38K
ボスコニアン 42K
ディグダグ・ランパート 各10K
スカイキッド改造キット 15K
メトロクロス 38K
アルバレスタ 15K
マッピー 32K

ニチブツ
妖魔忍法帳・ハイホー 各5K
テラクレスタ(FM音源版) 12K
テラフォース・ レジオン 各8K
ダンガー・アームド エフ 各8K
五目ならべ(連珠) 5K
クレージークライマー 58K
フリスキートム 95K

UPL
忍者くん 8K
オメガファイター 5K
アクロバットミッション 6K
バンダイク 8K
タスクフォースハリア 8K
ムスタング・シュトラール 各8K
アトミックロボキット 3K

その他
スピーク&レスキュー 68K
パイプドリーム・ポラックス各5K
リバーパトロール 純正 48K
クラックス・ウルトラマン 各3K
クラッシュローラー 15K
ヨットマン 58K
キャプテンスタントマン 38K
スカイスマッシャー・レゾン各5K
ギガンデス 6K
ジュジュ伝説 7K
バトルクルーザーM-12 8K
マーカム・カンガルー 各10K
スティンガー 18K
マリオブラザース 18K
スカイランサー 10K
ブレイゾン・STG 各5K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局 3K
〃 ファンクラブ 4K
禁じられた遊び・刺客 各5K
キャンパスハンティング 3K
ズームイン・大霊界 各3K
麻雀コミック劇場 15K
沈黙の艦隊 10K
麻雀遊戯・ポン珍カン 各4K
麻雀大予言・麻雀学園 各5K
ねるとん牌鯨団・雀師 各5K
グッとE雀 8K
クラブ90'S 12K
七次元の妖精 10K
トリプルウォーズ 8K

↓リスト以外にも豊富に取揃えてあります。店頭またはFNX-FAX情報をご利用ください。

大型機の迫力が家庭で
ダライアス (3画面) 38K※
ダライアス Ⅱ(3〃) 30K◎
— 各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付

アフターバーナー 58K◎
アフターバーナー Ⅱ 48K◎
ギャラクシーフォースⅡ 88K◎
サンダーブレード 48K◎
バトルシャーク 18K◎
アクアジャック 18K◎
エンフォース 12K◎
W.G.P. 18K◎
ウェック ルマン 38K◎
A.B.コップ 78K◎
スーパーハングオン 48K◎
— COMBO AV 専用ハーネス 付

パワードリフト 88K◎
ポールポジション 38K◎

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。
コンボなら遊べます。

ダライアスⅡ(2画面) 38K◎―ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)

◇ ◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◇ ◇

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
※印は別電源が必要です。(5K)

分割払い(頭金なし)始めました。
基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
3~24回分割、均等払い。月々わずかでキバンが!!!
詳細はお問合わせ下さい。

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO AVを御買上の方に、PCB+JAMMAハーネスをサービス (PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を!

12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

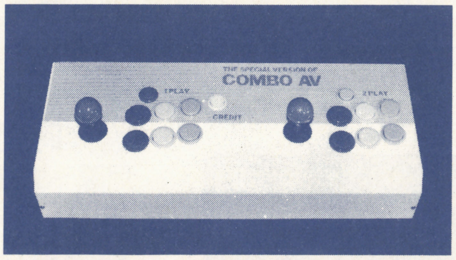
12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX
="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)………………¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応+RF付)………………¥37,000

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

●操作方法●
まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000	大阪地区	06-455-6000
名古屋地区	052-453-6000	福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

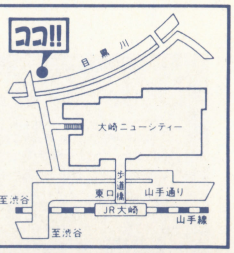
当社のBOX番号550000と#をプッシュ
(メッセージ)「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

あなたのFAX番号 市外局番-○○○○と#をプッシュ
(メッセージ)「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

#をプッシュ
(メッセージ)「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい

〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00~PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)



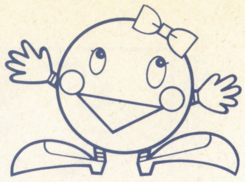
新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格¥28,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

ハイパーゲームマガジン GAME遊



CONTENTS 1994 **4** APR (vol.12) リイド社

表紙デザイン:Gナイン/撮影:今りゅうこう モデル:星野美果(オスカー)
協力:池袋GIGO/セガ・エンタープライゼス

5月号は3月30日発売です

編集部では創刊1年にあたり、誌面を拡充するために編集スタッフをつのります。アーケードゲーム好き(コンシューマーだけの人は不可)で体力、気力に超自信のある方に限ります。800字程度の原稿(ゲーム関連なら何でも可)と履歴書を㈱グループナインまで。(不採用の場合は連絡しません)

発行人
長田 守

編集人
五味川 隆

発行所
株式会社 リイド社
〒166東京都杉並区高円寺北2-3-2
Tel.03-5373-7001(代表)

製作編集
(編集部)
株式会社 グループナイン
〒112東京都文京区関口1-4-12
Tel.03-5228-6004

企画
園部隼人
(G−9)

写植版下
株式会社 日東社

印刷
大日本印刷 株式会社

STAFF

CHIEFEDITOR 竹村 潤
EDITORS 坂本将一郎
八嶋 寛
笠原 淳
大野千鶴子
五味川隆
島田益男
イメージBOX
WRITERS でーすけ
内田康夫
テイクM
マッディ・アラブ
DESIGNER 植田正明
佐鳥周記
PHOTOGPAPHER 今りゅうこう
千代谷次夫
ILLUSTRATOR 山口 緑

SPECIAL THANKS TO
高橋通治 塩沢由美子
浜田哲平 松島直子
萩原直樹 加治屋学
川畑喜市 木村照夫
金子聖次 菊池光彦
青木徳造 山澤 茂
河副富美子 古郡信也
杉浦匡子 たかひろ
佐野朱美 味希子
矢萩幸子 周記
金子雅美 菊地恒郎
鈴木雅勝 さっちゃん
近藤祐子 マサミ
徳弘 径 ブーチ
近藤さん 鈴木伸一
SATSUMA 河野淳一

協力 株式会社イオス
現像所/サカタインクス株式会社
(ラボステーション銀座)

広告さくいん

五十音順

超最新情報!!

NEO GEO 新作

NEO・GEOの新作ソフト２本を紹介しよう。横スクロールアクション「TOP HUNTER」と、サッカーゲーム「得点王」の続編、「得点王２」だ!!

TOP HUNTER トップ＆ハンター

得点王2 リアルファイトフットボール

TOP HUNTER

TOP HUNTERは、NEO・GEO100メガシリーズ。今度は対戦格闘ゲームではなく、横スクロール型アクションゲームだ！

プレイヤーは、ロディー（１Ｐ側）とキャシー（２Ｐ側）を使って、宇宙海賊クラプトンを倒すことがゲームの目的だ!!

パンチやジャンプアタックがメインの攻撃方法で、敵をつかんで投げつけたり、ぶつけたりして敵を倒していく。また、特殊な操作で必殺技を使うこともできる。

また、スーパーアイテムを取ることで、「スーパーハンター」に変身して、攻撃力がパワーアップする。敵の乗り物「ロボ・ビークル」を乗っ取って、逆に敵を攻撃することもできる。

TOP HUNTERについては、操作方法などの情報が入り次第、詳しく掲載していく予定だ!!


あの落下傘（？）の人は何者？




キャシーの長射程攻撃？


とりあえず、パ〜ンチ攻撃だ!!


ロボ・ビークルに乗っていれば安心？

得点王2 とくてんおうつう

ーリアルファイトフットボールー


このマークが出たら、シュート！




通常は、この画面


ロングシュートはこのような画面に

得点王２は、途中参加、２人対戦プレイができる、超・リアルなサッカーゲーム。

プレイヤーは48か国からチームをひとつ選ぶことができる。で、能力強化で自分の好みに合わせたチームにリメイクできる。

プレイヤーキャラクターは、「フルデジタイズトレースアニメーション」を使って、リアルな動きをするのだ。

基本的に、ゲーム画面は横斜め上から見たものとなっている。ロングシュートや直接フリーキックなどは、３Ｄタイプとなる。

こちらも、詳しい情報が入り次第、掲載していく予定だ!!

餓狼伝説SPECIAL

SNK／発 売 中／28,000円／178M／ACG／コンティニューあり



リョウ・サカザキを使う!!

リョウ・サカザキは非常にバランスの取れたキャラクター。おまけに、必殺技にしろ通常技にしろ、平均以上の性能値を誇る、超・強力なヤツなのだ!!

先月号で紹介したように、NEO・GEO版「餓狼伝説SPECIAL」では、あのゲスト・キャラ、リョウ・サカザキをマイキャラとして使うことができるのだ！　そこで、マイキャラとしてのリョウ・サカザキの必殺技から使い方までを分析してみよう!!

検証 リョウ・サカザキの必殺技！ゲストキャラを存分に使えるぞ!!

虎煌拳

撃ち出す“気”のスピードが速く、スキの少ない飛び道具。まさに超・連射ができる。大で出すと、スキが若干大きくなる。

撃つ時に身体が前にでてしまうことや、“気”の当たり判定が小さいために、スライディングや避け攻撃にやられやすい。

ビルドアッパー



技の出ががりが一瞬だけ無敵の対空・返し技。最大3発入り、気絶を誘うこともできる。相手が気絶しない場合（当たっても転ばないので)、反撃を受けやすい。

暫烈拳



技が出にくく、ダメージが少ない技。おまけに、当たり判定もあまりよいとは言えない。

至近距離ならケズリ技に使えるが、パンチの射程外から攻撃をくらってしまうこともある。フィニッシュの正拳突きはリーチが多少長めである。

覇王翔吼拳

技が出るまでのスキがとても大きく、撃った“気”のカタマリも見た目ほど当たり判定が大きくない（スライディング、避け攻撃で抜けられる）。当たればダメージは大きいので、虎煌拳と組み合わせて使うとよい。

上方への当たり判定は大きいので、ジャンプしてきた敵に当たることもある。

超必殺技

龍虎乱舞

通常は単発で使わずに、大足払いからキャンセルをかけて使う。

技が出るまでに若干スキはあるものの、相手に突進するスピードはかなり速く、ガードしても技がキマってしまう強力な超必殺技



だ！　空中にいても、バックステップ中でも関係なく、技を入れられる強引な特徴も持っている。

また、虎煌拳を撃って（相手にガードさせる、くらってもOK）すぐに、龍虎乱舞を繰り出すと、相手はまず回避できない!!

その反面、出の速い小パンチや小足払いで、技を止められることもある。

避け攻撃

避け後ろ蹴り

リーチ長いし、技の出は速いという、使い勝手のよい避け攻撃だ。対空、対必殺技、対飛び道具などなど、いろいろと使える。



リョウの戦法

基本戦法

スキの少ない虎煌拳をメインに使って闘う。





特に中間距離では、当たり判定よし、リーチ長し、威力ありのライン飛ばし攻撃、大足払いにキャンセルをかけての虎煌拳を使う。そこからは、やはり虎煌拳の超・連射で相手を押していくとよい。

ときどき、虎煌拳の後に、飛燕疾風脚を組み込んで、相手の意表を突くのもよい手である。飛燕疾風脚をガードされたら、大足払いを必ず入れるようにしよう。

至近距離戦

ラッシュされたり、接近戦に持ち込まれたら、技の出の速いしゃがみ小パンチ、小足払いで割り込み、大足払いやライン飛ばし攻撃につないで、キャンセル虎煌拳で反撃していく。



NEO·GEO版餓狼伝説SPECIALで、リョウ・サカザキを使いこなす

飛び込まれたとき



相手が飛び込んできた場合、ビルドアッパーやしゃがみ大パンチで撃墜する。その後は、虎煌拳の連射につなごう。



しゃがみ大パンチは、少し早めに出せば、たいていのジャンプ攻撃を落とせる。少し遠めならば、立ち小キック、ライン飛ばし攻撃も対空技になる。





飛び込むとき…

ジャンプ大キックか小キックで飛び込む。ジャンプ小キックは、した方向に強く、スライディングをつぶせる。ジャンプ大キックは、当たり判定が大きく、裏まわりを狙える。



検証 リョウ・サカザキの強敵たち 苦手な相手でも戦い方次第だぞ!!

高性能を誇るリョウ・サカザキにも、ニガテな相手もいる。東丈、山田十平衛、タン・フー・ルーがその代表的な例！はっきり言って、強敵だ!!



強力な大足払い➲虎煌拳を使っても、大足払いをガードして、虎煌拳の下をスライディングや大足払いで抜けることができるからだ！　こういった相手には、“待ち”気味に闘うことをススメる。とにかく、飛燕疾風脚で相手のウラをかく、虎煌拳に覇王翔吼拳を織りまぜて、相手のペースを乱すことが大切となる!!

キャラクター別対戦心得

ここでは、キャラクター別に対戦した場合の注意点などをあげてみた。対戦プレイで遊ぶときは、ゼヒ参考にしてほしい！

VS テリー・ボガード



基本で攻める。ライジングタックルに注意しつつ、パワーウェーブのスキに飛燕疾風脚で突っこむ。

VS アンディ・ボガード

基本でOK！　空破弾を避けるためにも、単発で飛び道具を使わないように！

VS ビッグ・ベア

基本で闘う。とにかく、間合いを取って、虎煌拳連射。ジャイアントボムはビルドアッパーで返す。

VS 東 丈



強敵！　スライディングが強い！自爆覚悟の飛燕疾風脚&ラッシュか、“待ち”で闘う。

VS 山田十平衛



強敵！　基本は使わず、ジャンプ小キックで飛び込んで、ラッシュをかけよう。

VS チン・シンザン





基本でOK！　大太鼓腹打ちはガードして、ライン飛ばし攻撃を入れる。破岩激は小足払いで返す。

VS タン・フー・ルー

大足払いがコワイ！　“待ち”で闘い、技のスキの飛燕疾風脚を入れてやろう。

VS キム・カッファン





飛燕斬、飛翔脚が強力な強敵！多少“待ち”で闘い、相手の技に返し技を入れていこう。

VS 不知火 舞

基本でOKだが、しゃがむと虎煌拳が当たらないので、そこからの反撃に注意すること！

VS ダック・キング

基本でOK！　間合いを取れば、ニードルローも怖くない!!

VS ビリー・カーン

基本で闘う。ビリーの小パンチ連打は、バックステップでにげるか、避け攻撃で返そう。

VS アクセル・ホーク

間合いを取って、虎煌拳連射。へたに近いと、避け攻撃のエジキになってしまう。

VS ローレンス・ブラッド

ラッシュか、間合いを取って虎煌拳連射で闘う。中間間合いは、ローレンスのリーチのエジキだ。

※➲は、その前の技がキャンセルされることをあらわす。

VS ギース・ハワード

基本で闘う。烈風拳を連射してくるなら、飛び込んでもよい。接近戦は当て身投げに注意!!

VS ヴォルフガング・クラウザー

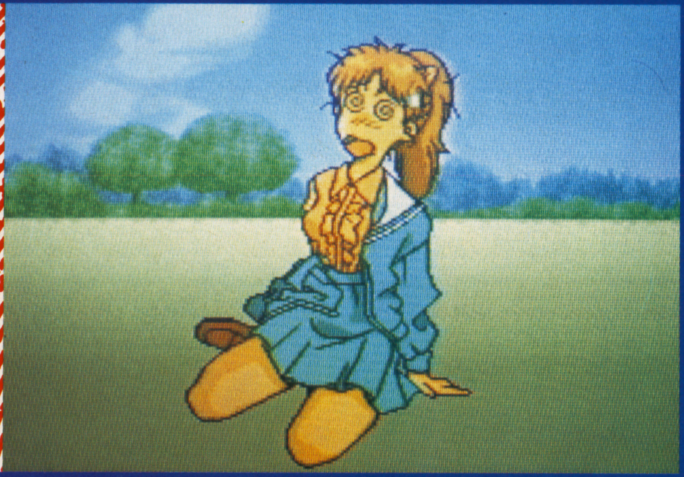
上段ブリッツボールに注意しつつ、基本で闘う。飛燕疾風脚&ラッシュのほうが有効かも。

VS リョウ・サカザキ

とにかく、虎煌拳の撃ち合いに負けないようにする！

スーパーリアル麻雀PIV

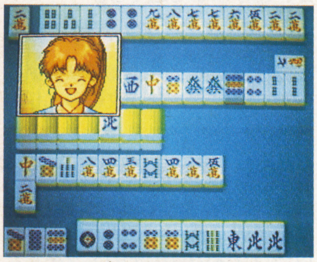
セタ/94年3月上旬/9,800円/16M/ETC/コンティニュー有



SFCであの娘と対局！

ハートを直撃！

アーケード版やPC版でおなじみの3姉妹が、今度はSFCでキミのハートを直撃だ。
2つのモードは、SFC版のオリジナルで、しかもグラフィックも新たに描きおこされたもの。
そこで、スーパーリアル麻雀PⅣの新たな魅力をチェックしよう！



キャハハハッ（どーせ俺弱いもん…）

デートに誘おう！

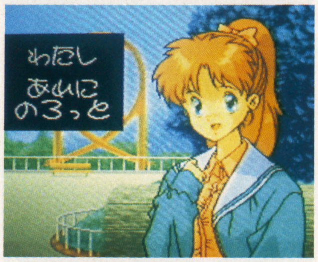
SFC版オリジナルのデートモードは、3姉妹のうちいずれかの女の子を選んでプレイ開始。
麻雀に勝ち続け、得点がたまってきたら、自分の持ち点を使って女の子とデートすることができる。
女の子ごとに、それぞれ違った5種類のデートコースがあり、全部で15種類のデートが楽しめる。
デートするには、各デートコースごとに設定されている点数が必要となり、一度デートするとその分の点数が自分の持ち点から引かれてしまう。
また、たくさん持ち点を持っている時は、続けて複数のデートに出かけることも可能。



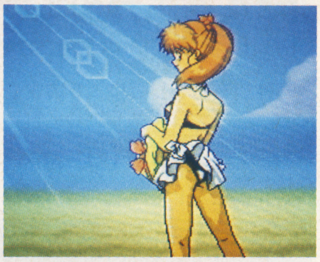
好みの女の子を選んでデートだ

愛菜デートコース

※（　）内は必要な点数。



1：公園（12,000点）
近所の公園で中学生らしく初々しいデート。
2：映画（16,000点）
映画館でホロホロと泣き出す愛菜はその後…。
3：遊園地（20,000点）
ジェットコースターで楽しむ愛菜。でも程々にネ。



4：夏祭り（24,000点）
神社のお祭りに遊びにいく。ちょっとオチャメな愛菜が魅力。
5：海水浴（32,000点）
4種類の水着姿がちょっぴりまぶしい。

悠デートコース

※（　）内は必要な点数。
1：夏祭り（16,000点）
お御輿かつぎで、はりきっちゃう悠。いつでも元気印！
2：カラオケ（20,000点）
カラオケも大好きな悠。ボックスで自慢のノドを披露する。



3：ツーリング（24,000点）
山へツーリングへでかけて、爽快感を味わおう。
4：海水浴（32,000点）
ジェットスキー、ボードセイリングもこなしちゃう。



5：ビーチバレー（42,000点）
海辺でビーチバレーを楽しむ活発な悠が魅力的。

香織デートコース

※（　）内は必要な点数。
1：避暑地（20,000点）
高原の避暑地で、優雅なひとときを過ごす。
2：ゴルフ（24,000点）
ゴルフ場で楽しむ香織。ナイスショットの瞬間だ。
3：ディスコ（28,000点）
ハネ扇を持って踊る、まだまだ遊びたい年頃の香織。



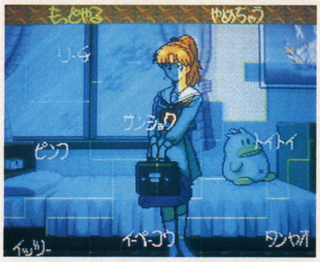
4：温泉（36,000点）
のんびりと露天風呂を満喫。ちょっと色っぽい。



5：ハワイ（48,000点）
ハワイでバカンスを楽しむ。水着姿がちょっとセクシー。

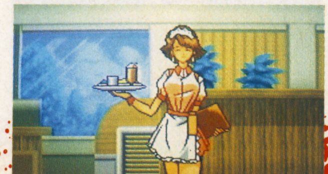
制服姿も披露！

もう1つのオリジナルモードであるパズルモードでは、女の子たちが制服姿で登場する。



役に応じてパネルがめくれる

パズル状に分かれたパネルにグラフィックが隠されていて、それぞれのパネルには麻雀の役が書かれている。
つまり、そのパネルに応じた役で上がらないと、パネルがめくれないので、役作りを考えた打ち方が重要だ。
パネルが全てめくれたところで、静止画だったグラフィックが、アニメーションを始める。



ザキングオブドラゴンズ



キャラを成長させるのだ！

カプコン/94年3月4日/9,800円/16M/ACG/2P同時プレイ可、コンティニュー有

独特の世界観と個性的なキャラクター、そして3人同時プレイが話題を呼んだアーケード版のザ・キングオブドラゴンズ。

SFC移植により、同時プレイ人数は2人になったものの、他はアーケード版と変わらない内容で、このゲームにハマっていたプレイヤーから、アクションゲームの初心者まで楽しむことができる。

得点アップでレベルアップ

モンスターを倒したり、宝石や金貨袋などのアイテムを拾うことで、得点という形で経験値を得ることができ、ある程度の経験値を得るごとにキャラのレベルが上がり、攻撃力や防御力、体力などが強くなっていく。

各ステージのボスを倒すことにより、金貨袋などのアイテム類と一緒に、より強力な武器類や防具を入手することが可能（ステージ途中に置かれていることもある）。

また、新しい武器を取らずに先



のステージまで進んでいくこともできるため、自分の腕に自信があるプレイヤーは、弱い武器で先のボスと戦うことだって可能だ。

剣術戦を楽しめ！

盾を持つキャラ（ファイター、クレリック、ドワーフ）は、敵から攻撃を受ける時に、十字ボタンを自分の向きと反対の方向に入れることで、防御をすることができる（ただし、体当たりなどの特殊な攻撃を除く）。



これにより、初心者でも攻撃と防御を使い分ける剣術戦の醍醐味を味わうことができる。

盾を持たないキャラ（ウィザード、エルフ）は、防御ができない代わりに、遠く離れたところから敵を攻撃可能だ。

お好みのキャラは？

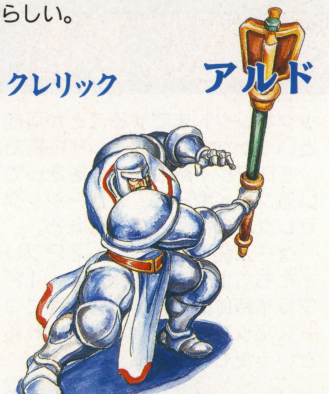
ファイター　デレク



ソードと盾を装備し、スピードとパワーを持つ強靭な肉体のキャラ。自らの剣技にさらに磨きをかけるため、武者修行の旅を続けている戦士。

若いグリーンドラゴンを、6人のパーティーで倒したことがあるらしい。

クレリック　アルド



大柄で、パワーのあるキャラだが、移動スピードとジャンプ力が極端に低い。ただしレベルアップは5人の中で一番早く、どちらかといえばパワープレイヤー向き。

信仰上の理由から刃物が使えず、ハンマーやメイスなどを武器として戦う。

ウィザード　レジェ



冒険の旅のかたわらで、魔法の研究を続けるキャラ。

魔法の杖を武器とし、マジック・クリスタルを使うと他のキャラよりも威力が増す。

遠く離れたところから攻撃できるが、盾を持っていないため防御ができない。

エルフ　ラベル



弓矢の腕は超一流のエルフの狩人。盾を持っていないため、レジェと同じく防御ができないが、攻撃のリーチは5人の中で一番あり、それを生かして戦うのが得策。

エルフは人間よりも成長が遅いことから、レベルアップが5人の中で一番遅い。

ドワーフ　バルガス



戦斧を使いこなすドワーフの戦士で、もともと体が小さいため、敵からの攻撃（特に弓矢攻撃）に当たりにくいのが長所。

手に持った戦斧の攻撃力も、あなどりがたい。

もっぱらの彼の関心事は、ドラゴンの財宝にあるらしい。



アウトランナーズ



人気ゲームを忠実に移植

セガ／94年5月予定／価格未定／16M／RCG／ミュージックセレクトあり、2P対戦可

MDで競争できる


スタートで勝負がつく場合もある

アーケード版では、多人数同時プレイが盛り上がったアウトランナーズ。

MD版では2P同時プレイであるものの、移植度はオリジナルにかなり忠実なものだ。

アーケードモードだけではなく、MDオリジナルのモードも追加され、一味違ったアウトランナーズも楽しめるようになっている。

全コースをそのまま再現

東回りコース15ステージと、西回りコース15ステージの、合計30ステージが好評だったアーケード版の全コースが忠実に移植され、GCで鍛えた腕を、そのままMD版で楽しむことができる。

もちろん、あの特徴的な8台のマシンの中から、好きなマシンを最初に選択でき、さらにミュージックセレクトまでもすることが可能といったなかなかオイシイ内容だ。

2Pプレイ時には、先を走っているプレイヤーに、ミュージックセレクトの権利が与えられる。

ゲーム画面は、1P、2Pプレイともに上下2分割画面で、1Pプレイ時には、上半分の画面にコースマップと現在地が表示されるといったもの。


ああ…空しく時間切れ

アーケードモード

基本的に、1Pプレイではタイムアタックでゲームが進められ、


COMのマシンを追い抜け！

2Pプレイではお互いに競い合いながらコースを突き進む。

制限時間内にチェックポイントを通過して、次のチェックポイントまでの制限時間を増やし、分岐点で次に走るコースを選択する。

2Pプレイでは、どちらかのプレイヤーがチェックポイントを通過して制限時間を増やし、分岐点で1位のプレイヤーが次のコースの選択権を持ち、2位のプレイヤーは1位の選んだコースを走っていくことになる。


2P対戦は腕の見せどころ

ゴールすればゲームクリアとなり、2Pプレイ時では1位のプレイヤーがハッピーエンドのエンディング、2位のプレイヤーがアンハッピーエンドのエンディングを見ることができる。


富士山と城と桜と芸者（？）

1P、2Pプレイとも、制限時間内にチェックポイントを通過できない場合はゲームオーバーだ。

MDオリジナルモード

アーケード版とはまた違ったVS COMPUTERモードが楽しめるのが、MD版の魅力。

世界のどこかにいる「音速のアウトランナー」の存在を確かめるため、各国のアウトランナーに挑戦して勝ち進み、最終的に「音速のアウトランナー」と競い合うといった流れでゲームは進行する。

8か国の代表者のアウトランナーから好きなマシン（キャラ）を選び、他の7か国のアウトランナーと対戦し、相手より1回でも先にゴールすれば勝ち、1人の相手に2回負けるとゲームオーバー。


見事にゴールしたのだが…

7か国全てのアウトランナーに勝つと、「音速のアウトランナー」と呼ばれる人物が現れ、この人物に勝つことでゲームクリアとなる。

マシンの選択がポイント

それぞれ特徴を持った8台のマシンのうち、自分の好みのマシンをいかにして乗りこなすかがポイントになる。



マシンの差だけでは勝てないのだ！

カーブで膨らんでもスピードを優先したい場合は、SPEED BUSTERか、MAD POWERを選択するといい。

初心者の場合は、扱いやすいEASY HANDLINGか、SMOOTH OPERATOR。

コーナリングが悪くても加速のいいマシンならBAD BOY、

コーナリングに優れていても、衝撃に対して弱いQUICK REACTORや、衝撃に強くてもレスポンスの悪いROAD MONSTER、最高速が伸びない代わりにオンロード、オフロード関係なしのWILD CHASERなどマシンは色々あるぞ！


※画面は開発中のもの

TOPICAL TITLES DIGEST

コンシューマーゲーム
話題ソフトダイジェスト

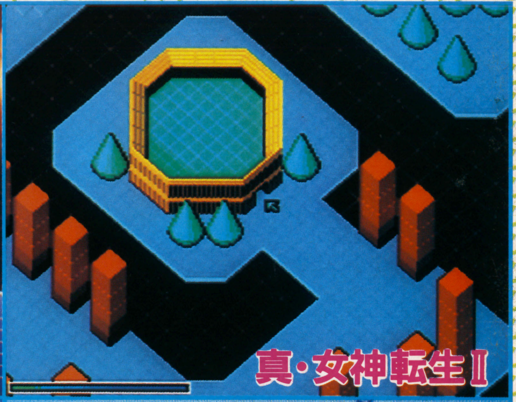


スーパーロボット大戦EX


ファイアーエムブレム



ファイナルファンタジーⅥ


真・女神転生Ⅱ



ベアナックルⅢ


スタートリングオデッセイⅡ


プリンセス・ミネルバ

ホームユースの要チェックソフトだ!

遊びこなせ

SFC&FC　PC　MEGA　NEO・GEO

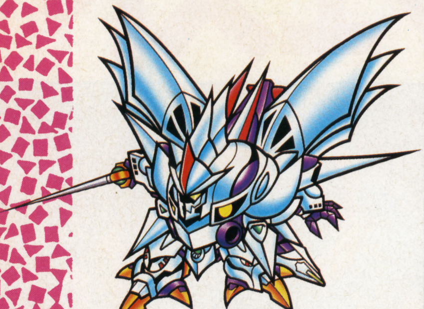
LACレーザアクティブ　3DO・REAL

スーパーロボット大戦EX

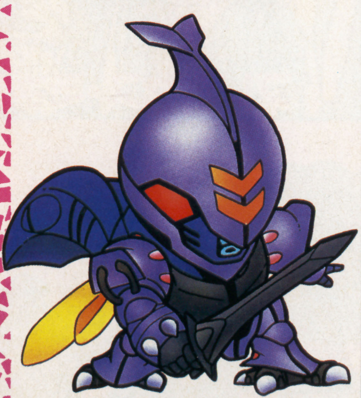
ラ・ギアスで何が起こるか？

バンプレスト
発売日／94年3月25日
価格／9,800円
容量／12M
ジャンル／SLG+RPG
その他／バッテリーバックアップ




サイバスター


ゴーショーグン


ダンバイン

トレーニングありの親切設計



マンザイしているわけではない

まず最初に、モードを選択。

マサキの章（難度がやさしい）とリューネの章（難度はふつう）、そしてトレーニングの3種類の中から選ぶ。

初プレイ時は、やはりトレーニングから始めるべきだろう。

これは、マサキの章での主人公であるマサキが、ミオに対して戦闘方法をトレーニングする形で、有効な攻め方をプレイヤーに教えるといった内容のもの。

それでは、トレーニングで教えてくれる基本戦術を誌面で伝授することにしよう。

基本戦術その1 相手の射程外で攻撃

戦闘が始まったところで、いきなり相手に接近したりすると、相手の射程内に入ってしまい、こちらから攻撃をしかけても、相手から反撃されてしまう。

相手の射程外から攻撃することで、相手から反撃されずにダメージを与えることができる。

ただし、攻撃する前に相手の武器の射程距離と、相手の能力をよく調べておくこと。プレイヤーフェイズの時に、相手にカーソルを重ねて決定ボタンで調べることができる。



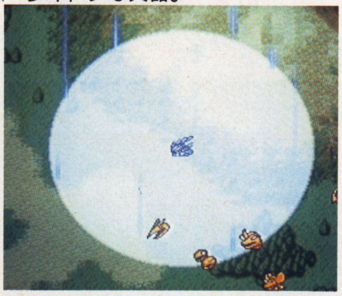
基礎からみっちりいこう

敵によってはIフィードを装備している場合があったり、ビーム吸収能力を持っているものがあるからだ。

Iフィードとは、ビームによる攻撃を受けつけないバリアのようなもので、ビーム吸収能力とは、その能力を持ったキャラに対してビーム攻撃することで、ビームのエネルギーを吸収してHPを回復してしまう能力のことだ。

基本戦術その2 マップ兵器を活用

マップ上で複数の敵に対して、ダメージを与えることができ、しかも敵からの反撃を受けないというオトクな兵器。


強力なサイ・フラッシュ

ただし、マサキのサイ・フラッシュや、リューネのサイコブラスターは敵味方の判別ができるマップ兵器だが、他のマップ兵器は判別ができないため、射程内のユニットは敵味方を問わずにダメージを受けるといった欠点がある。

また、マップ兵器は非常にエネルギーをくうか、残りの弾が少ないので、使いどころを間違えないようにしないといけない。

一番確実なのは、マップ兵器でダメージを与えて、遠距離から第二弾の攻撃を与え、最終的に接近戦にもちこむといい。

基本戦術その3 地形を利用し戦う

マップ上の地形によっては、攻撃の命中率を下げたり、相手から受けるダメージを減らしてくれるものがある。地形を調べて（地形にカーソルを重ねてキャンセルボタン）戦略を練るといいだろう。

水中では、ビーム兵器はほとんど役にたたないため、敵の持っている武器を調べてそれに合った作戦をとるといい。

ちなみに、飛行ユニットは地形の影響を受けることがない。

また、地上の街には特殊効果がある。ラングランの街にはそれぞれ小さな結界がはってあり、その影響で街の上にいるユニットはHPやエネルギーが少し回復する。



基本戦術その4 精神コマンドを使え！

戦闘時のさまざまな局面で、非常に役立つのが精神コマンド。

精神ポイントを消費する代わりに色々な奇跡を起こし、戦闘を有利に展開することができる。

HP回復や気力UP、1ターンに限り命中率が100%になるものや、移動力が5プラスされたりするものの他にも種類がある。

消費した精神ポイントは、そのシナリオの間は回復しないが、次のシナリオに入ると回復するので、



カんでもムダである

出し惜しみしないでどんどん使うことが重要。

実戦へと突入！

トレーニングを一通り受けたら、いよいよ実戦に移ることにしよう。

前述した通り、マサキの章とリューネの章があるが、好きな方から始めても構わない。ただ、初心者は、やはりマサキの章から始めたほうがいいかもしれない。

それでは、全シナリオのうち、マサキの章の第４話までのプレイヤー側の登場キャラについてちょっとふれてみることにしよう。

第１話　ラングラン動乱

戦闘に関しては、ほとんどトレーニングの延長のような感じ。



サイ・フラッシュの有効範囲まで移動して実行に移す。これで相手にかなりのダメージを与えることができ、次のターンで相手を全滅させることができるだろう。

ちなみに相手のゴルドは、このシナリオで仲間にすることが可能。

第２話　召換

相手が増えて、戦闘らしくなってくる。プレイヤー側はこの時点で出撃できるロボットが少ないので、助っ人が出現する。



ブローウェルがダメージを受けた

まず、トールス（ブローウェル）が戦闘に参加し、その後、数ターンしてからグッドサンダーチーム（ゴーショーグン）が参加する。

ゴーショーグンは、かなり強力なため、積極的に戦闘させたい。

このシナリオ終了時に、トレーニングモードで登場したミオが救出され、ゴーショーグンは一度戦列を離れる（後半のシナリオで再び登場する）。

第３話　イモータルの襲撃

このシナリオで甲児（マジンガーZ）とさやか（ダイアナンA）が戦列に加わる。さらに数ターンすると、前のシナリオで救出されているミオが、ディアブロに搭乗して出撃してくる。



あまりにも懐かしい

ダイアナンAの攻撃の兵器リストの中に、他のキャラを修理する項目があるので、サイバスターとマジンガーZを耐久力のある敵に対して戦わせ、ダイアナンAはダメージを受けたキャラを修理する役に回るのがいいだろう。

第４話　オーラバトラー

序々に強めの敵が出現してくるが、プレイヤー側にショウ（ビルバイン）とマーベル（ダンバイン）が数ターンしたところで戦闘に参加してくるので心強い。



あまりにも懐かしい

この２体は、なかなか使い勝手がよく、相手からの反撃もよくかわしてくれるので、積極的に戦わせるのがいいだろう。

ダメージはこまめに回復していかないと、後でつらくなる。

どのルートを通るか

ゲームを始めてみるとわかることだが、各シナリオでのキャラのセリフの掛け合いの時、選択を迫られる場面が訪れることだろう。

ここでの選択によって、その後の展開に変化が出てくるため、よく考えて選択したほうがいい。

ルートの長短もこの選択で決定されることがあるので、何回かプレイして、色々試してみたい。





戦って強くなれ！

強い相手に勝利するには、基本となる戦法をしっかり頭に入れて戦略を練ったほうがいい。

また、各シナリオの途中で戦列に参加してくるキャラを、有効に戦わせるのも手段として当然のことで、ルジャノール改などの弱めのキャラの分をうまくフォローしてあげると、少し楽に戦えるようになるだろう。

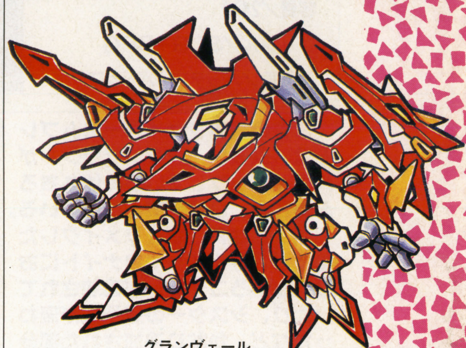
しかし、シナリオが進んでいくうちに、どこかで壁にぶちあたることもあるかもしれない。

一度、敗戦したからといって、あきらめないこと。違う戦略を練ってみるのが、最終的に勝利につながる道なのだ。

結局、実戦を積み重ねて、少しずつ戦い方を覚えていくのが、一番いいことではないだろうか。



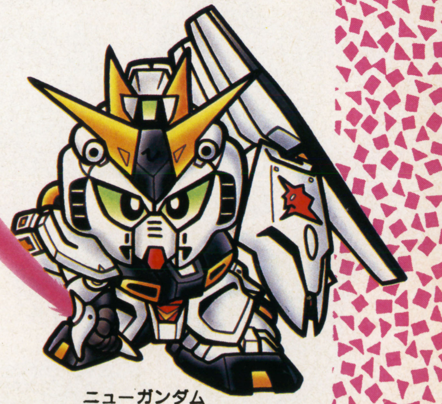
そう、始まったのだ



グランヴェール



ゲッタードラゴン



ニューガンダム

ファイアーエムブレム 紋章の謎

簡単戦略講座でクリア目指す



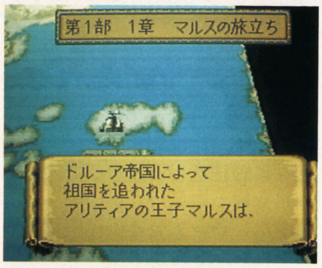
任天堂
発売日／発売中
価格／9,800円（税込み）
容量／24M
ジャンル／SLG+RPG
その他／バッテリーバックアップ



SFC版のファイアーエムブレムは、グラフィックやサウンドがパワーアップしているのはもちろんのこと、2部構成となっている。
第1部はFC版をリメイクしたのだが、SナイトやPナイトにおりるというコマンドが追加されていたり、シスターの成長法が変わったなど、かなり追加された部分がある。
第2部は、サブタイトルの紋章の謎が明らかにされるステージだ。
こういったキャラクターを育てるゲームは、戦い方の基本さえおさえればなんとかなるので、クリアー目指しがんばろう。

戦略の基本

ファイアーエムブレムは他のSLG+RPGよりはやや難しいので、適当な戦略をたてていると痛い目に合う。
そこで重要になってくるのが、当たり前のことを常に心がけるということがいえる。
とくに、出撃前の準備は超重要なので、そのへんから入っていこう。



主人公はアリティアの王子マルス



出撃前にはマップをチェック

全体的なマップのチェックをしつつ、敵ユニットの種類や数、名前や顔のあるキャラ、宝や村の位置まで一通り見ておく。
敵ユニットで顔のあるキャラは仲間になる可能性が高いので、注意していこう。
出撃させるユニットも、できるだけ同じほうが、後々良い。これと思ったやつをどんどん育てよう。



民家で情報収集

アイテムを整理しておく



はなすと仲間になるキャラが多々登場

アイテムは出撃するユニットにできるだけ強いものを持たせ、出撃しないユニットに関しては、なにも持たせず輸送隊に預けておく。
そうすれば、出撃中のプレイヤーキャラが受け取り使用できる。

いざ出陣

そのステージに出すユニットが選び終わったら、いよいよゲームが始まるわけだが、一番してはならないことは、ユニットを孤立化させること。孤立させると敵の集中攻撃の的になりかねない。
そんなわけで、敵の移動力も調べておくのもよい。

敵の弱点を突け!!

戦闘を仕掛けるにしても、有利な状況下で仕掛けたい。
敵に効く武器や、地形効果を生かした戦い方もある。
攻速というステータスが3以上ひらいている場合は、2回攻撃のチャンスがあるので、多少弱くても使おう。
また、間接攻撃なのか直接攻撃なのか解っていれば対策もたてやすい。

村を死守せよ!!

宝箱は開けられても、開けたキャラを倒せば入っていたアイテムは手にはいるが、村は一度破壊されたら復活しないので、そこで仲間になるキャラがでてくる予定でも会えなくなるし、大事な情報まで聞けなくなる。

人の話に耳を傾ける

どんなゲームでも、人からの情報は役にたつことが多い。
本ゲームでは、人との話の中や章ごとにあるオープニングデモの中で、だれがだれに話かければ仲間になりそうかというヒント的なメッセージがでることがあるので、絶対見逃さないように。

砦の中から敵が大量出現

最初に配置されている敵ユニットの他に、プレイヤーの進行具合によって、砦の中などから敵が決まった数だけ出現する章がいくつもある。
先のことを考えると、どうしても経験値を稼いでおきたい。
そこで、危なげなく勝利するには出現する砦の周囲を味方のユニットで包囲するやりかたがよい。
前線にSナイトやAナイトなどを配置しておけば少しは楽になるかも。もちろん、自分の気に入っているキャラだけを育てるのも一つの手だ。
経験値は稼げるときに稼いでおかないと、あとで泣くことになる。



ファイナルファンタジーVI

最新画面で一挙に解析!!



スクウェア
発売日／94年4月2日
価格／11,400円
容量／24M
ジャンル／RPG
その他／バッテリーバックアップ

発売日も正式に決定し、発売の待ち遠しいＦＦⅥ。
今回はオープニングビジュアルの１シーンや飛空艇の画面写真など最新画面などを入手できたので、一挙に解析していこう。

3体の魔導アーマー

オープニングビジュアルでは、3体の魔導アーマーたちが、雪源の中を炭坑都市ナルシェへ向かって歩いていく。

グラフィックもリアルなため、歩いていると画面奥から都市が近づいてくる雰囲気になるだろう。

この先何が起こるのかは、実際にプレイして確かめてほしい。

ティナも登場する!?

バリエーション豊かな魔導アーマー

ＦＦⅥでは、かなり重要なウエイトを持つ魔導アーマー。

ガストラ帝国の技術の粋を集めた多目的有人ロボットであるこの魔導アーマーは、数種類登場するみたいだ。

飛行能力を備えたスカイアーマー、攻撃力の高いプロトアーマー、地中を進むディッグアーマーなどがほんの一例だ。

また、ときにはプレイヤー側の味方として、登場することもきっとあるだろう。



地中ではディックアーマーが登場

おなじみのシド登場

シドという名の人物はＦＦⅥ・Ⅴなどにでてきたが、今回ももちろん登場するぞ。

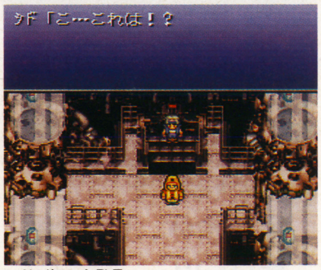
名前は同じだが、毎回個性が違うのでＦＦⅥでも重要なキャラになってくるかもしれない。

このシドとは、世界のどこかにある魔導研究所内で会うことになるだろう。

封魔壁の存在

人間界と幻獣界を隔てる「封魔壁」。隔てるというよりは、唯一つながっている場所という意味あいのほうが強いのでは？

とにかくこの封魔壁が開かないことには、幻獣界には行けないみたいだ。



シドが何かを発見

Ⅴでいう第２世界的な存在なのだろうか？

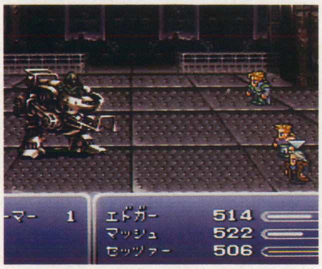
そして、召喚魔法の幻獣たちも幻獣界で仲間にするのだろうか？

モンスターを倒せ!

画面を見てもらえばわかるが、コロッシアム風になっているのでたぶん闘技場だと思うのだが、今のところは断定できない。

ここでは、どうやらパーティーで、もしくは１人で出てくるモンスターと戦わねばならない。

弱いモンスターから強いモンスターまで多々登場。



いかにも堅そうなプロトアーマー



ドラゴン



ヘルズハーレー



ヒルギガース

俺たちゃ復活モンスター

ＦＦⅡ以降に登場したモンスターたちが襲う!

やはり飛空艇あり

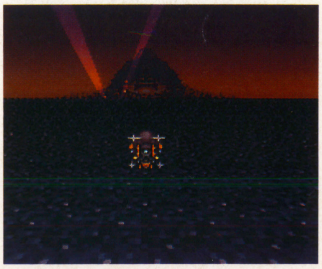


新イラスト（ティナ）

ＦＦシリーズに欠かせなくなった飛空艇がⅥでも登場。その画面写真の入手にも成功した。

闇夜の水平線から浮かび上がる帝国の機械都市ベクタへ移動中。

Ⅴとはまた違う雰囲気を持つ飛空艇とその移動画面だが、どうやらより３Ｄっぽい移動形式になったと思われる。



ついに飛空艇登場

アイテムで攻撃方法が増える

ＦＦⅤでいうジョブアビリティがアイテムで使用可能になった。

装備欄にアクセサリーという欄があるので、なにかを装備する。たとえば、竜騎士のくつを装備すると、戦闘コマンドにジャンプという項目ができる。もちろんジャンプ攻撃は、通常攻撃の２倍のダメージを与えられるだろう。

そのほかに、物理攻撃が100%成功するスナイパーアイやダッシュできるようになるダッシュシューズなどがある。

アクセサリーになるアイテムがどれくらいでてくるのかは今のところ解らないが、100種類ぐらいはあるかも。隠しアイテムもきっとある？　だろう。

真・女神転生II

悪魔合体、再び!!

アトラス
発売日／94年3月予定
価格／9,900円
容量／16M
ジャンル／RPG
その他／バッテリーバックアップ



独特な世界観とゲームシステムの上に成りたっている「女神転生」シリーズ。いよいよ、「真・女神転生」の続編「真・女神転生II」がその姿をあらわそうとしている！

真・女神転生IIの舞台

真・女神転生IIは、前作（東京大破壊後の世界）から、さらに数十年を経た世界。

その世界でも人類は生き残り、かってカテドラルと呼ばれた場所は「センター（中央政府）」と名づけられ、そこを中心に「TOKYOミレニアム」と呼ばれるとした都市国家を築いていた。

ミレニアムでは、メシア教徒が圧倒的な勢力を誇り、政府はテンプルナイツを使って、強力な管理社会をつくっていた。



ターミナル　すべてはここから…

主人公は闘技場戦士

真・女神転生IIの主人公は、ミレニアムのヴァルハラエリアの闘技場戦士として登場する。

記憶喪失でさまよっていた主人公を、岡本という人物が拾って闘技場戦士に育てあげた、という設定になっている。

では、どこで彼は、悪魔召喚プログラムを手に入れるのだろうか？



ヴァルハラの統治者？

アームターミナルを装備

前作のハンドヘルドコンピュータが、「アームターミナル」へとバージョンアップして登場する。

悪魔との交渉、悪魔の召喚、デビルアナライズなどは、このアームターミナルを通じて行われる。



戦闘中！　遊んでいるのではない!!

それ以外にも、これを持っていれば、オートマッピング機能、アイテム・魔法分析機能、マーキング機能、オートリカバー機能、コンフィグ機能と、いろいろ便利な機能が備わっているのだ。

アームターミナル新機能

悪魔召喚プログラム、デビルアナライズ、オートマッピング以外の機能は、前作になかったものだ。

では、新機能とは…

●オートリカバー機能

オートリカバーを使うと、コンピュータが自動的にアイテム、魔法で体力を回復してくれる。

●マーキング機能

マーカーをつけたマップならば、いつでもそのマップを呼びだせる。最大8つ、マーカーをつけられる。

●アイテム・魔法分析機能

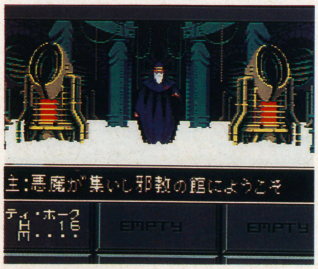
市販のアイテムと魔法の効果を教えてくれる。

●コンフィグ機能

メッセージスピード、AUTOバトルのタイプ選択、戦闘時のステイタス表示方法を自分の好きなように変えられる。

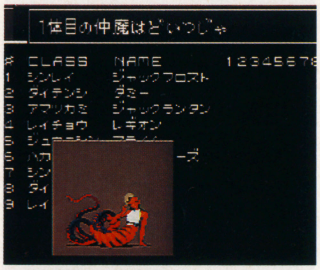
悪魔合体の基礎知識…

「悪魔合体」は、類を見ない独特なシステム。交渉などで仲魔にした悪魔同士を合体させることで、新しい悪魔をつくりだす、というシステムだ。

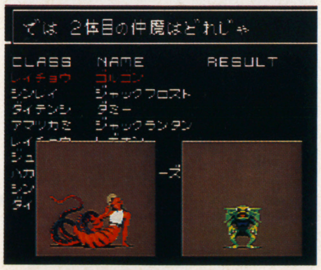


館の主も健在です

●邪教の館



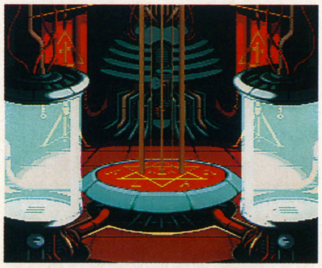
まず、仲魔を1体選び…



次に、2人目を選択する

悪魔合体は、「邪教の館」と呼ばれる特殊な施設の中で行われる。そこに悪魔を2体以上連れていけば、館の主が無償（たぶん？）で悪魔同士を合体してくれる。

●2身合体、3身合体、そして…



合体中　もうすぐ、新たなる仲魔が誕生！

悪魔の合体は、2身合体と3身合体がある。どちらの合体もランダムではなく、一定の法則に基づいて行われる。その法則さえ理解すれば、合体の結果、どんな悪魔が誕生するか予想できるのだ。

●能力を受け継ぐ

合体の素になった悪魔の魔法や特殊攻撃の能力を、合体後の悪魔が受け継ぐこともあるのだ。

だから、同じ悪魔でも、交渉で仲魔にしたものと、悪魔合体で仲魔にした悪魔とでは魔法・特殊能力などが異なる場合がある。



「こんごとも、よろしく…」

ベアナックルⅢ

シリーズ第3弾いよいよ登場

セガ
発売日／94年3月18日
価格／7,800円
容量／24M
ジャンル／ACG
その他／2P同時プレイ、
2P対戦プレイ可



ある組織の陰謀とは？

199X年、歴史的大惨事が起き、そしてその惨事の裏にはある組織の陰謀が潜んでいた。
それを知ったアクセルたちは、その組織を抜け出したZANと共に陰謀を打ち砕きに行くのだった。



これは凄まじい！

協力技が復活！

1作目からプレイしている人に耳寄りなニュース！
1作目で好評であったにもかかわらず、2作目で廃止された協力技が復活したのだ。
プレイヤーの組み合わせにより、技の出かたなどが変わり、2P時のプレイヤーキャラの個性をより明確にしている。



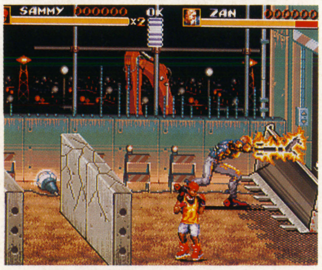
飛び蹴りは格闘アクションの基本



女王様（？）にピシッとやられた

プレイヤーごとに違う得意武器

各キャラにはそれぞれに得意な武器がある。以下に述べる通りだ。



ZANの体の構造はどうなってるの？

アクセル
刀が得意で武器必殺技も2種類ある。棒についても武器必殺技の使用が可能。ただしナイフが苦手で武器必殺技が使えない。

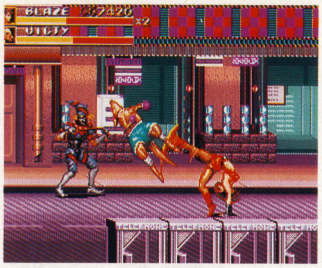
ブレイズ
ナイフが得意で、刀についても武器必殺技を出すことができる。ただし棒が苦手で武器必殺技が使えない。

サミー
棒が得意で、ナイフでも必殺技を出すことができる。ただし、刀が苦手で、武器必殺技が使えない。

ZAN
どの武器でも、エネルギー弾に変えて打ち出すことができる。
それぞれの武器には耐久力があり、敵に与えたダメージに応じて武器の耐久力が減少していく。耐久力が0になると、武器は壊れてなくなってしまう。

必殺技やアクションが追加

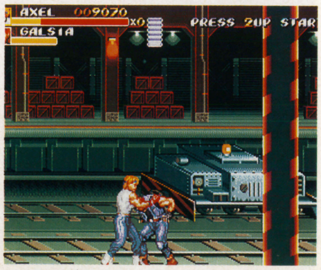
方向Aの必殺技はリニューアルされたものになっていて、各キャラは持っている武器によって、出る武器必殺技が違う。
必殺技は使い込むことにより、3段階へのレベルアップもある。
また、アクションも追加され、方向ボタン縦方向ダブルクリックによる縦転がりや、横方向ダブルクリックによるダッシュなど使えるものが多い。



敵が幸せそうに見えるのはなぜ？

必殺技の変更点

Aボタン必殺技および、方向Aボタン技は、前作では使用すると単純に体力が減るといったシステムだったが、今回は少し変更点が加えられた。
その変更点とは、チャージメーターの採用である。
画面上中央にチャージメーターがあり、時間が経つにつれ目盛りが上がっていき、一定の時間が経過するとOKマークが表示される。
OKマークが表示されている状態では、体力を減らすことがなく必殺技を出すことができるが、OKマークが表示される前に必殺技を出すと、チャージメーターの不足分に比例した分の体力が減ってしまう。



とりあえずつかむ



コドモに寄ってたかっていいのか？

変化のある面構成

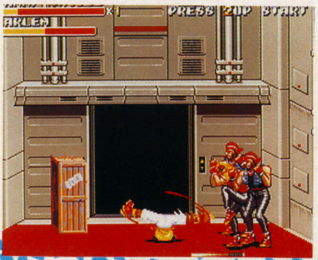
前作までは、画面内を歩いてすすんでいくだけだったが、今回はかなり変化あふれるものになっているのだ。
例えば、プレイヤーがディスコに乗り込んで闘いだすディスコ面、制限時間内に大統領を救出し、彼の体力がなくならないうちにしながら脱出する基地脱出面、また画面内のトロッコを避けつつ闘うトロッコ面、ブルドーザーを運転してくる敵と闘う工事現場面などがある。



アクセルとブレイズの対戦だ

ストーリーの展開は…？

出てくる敵をただ倒していくだけのゲームではなく、プレイヤーのゲーム中の行動により、ストーリーやゲーム運びが変化していく。また進む面などにも関わってくるため、予断を許さないものになっているのだ。



スタートリングオデッセイII

壮大な冒険が再び甦る!!



レイ・フォース
発売日／未定
価格／未定
メディア／SCD―ROM
ジャンル／RPG
その他／バックアップメモリ

昨年の10月22日に発売されたレイ・フォースのPC参入第１弾だった前作の続編が、今夏発売に向けて開発中だ。
シナリオはⅠの 1.5倍、フィールドマップも広くなり、大幅なパワーアップになっている。
そのスタ・オデⅡの最新画面とキャラクターイラストが手に入ったので、紹介していこう。

メインキャラは４人

Ⅱでも数多くのキャラクターたちが登場し、いれかわりたちかわりでロビンとともに冒険をしていくわけだが、メインとなるのは次の４人。
いつ、どこで、どんなふうに仲間に加わってくるのか解らないものの、きっと活躍するはずだ。

ロビン・ツルフォード

ハイネルド王国近衛隊長。王国剣技会３年連続優勝、48戦無敗の強者。王からの信頼も厚く、その人間離れした強さから「青い死神」とまで呼ばれている。



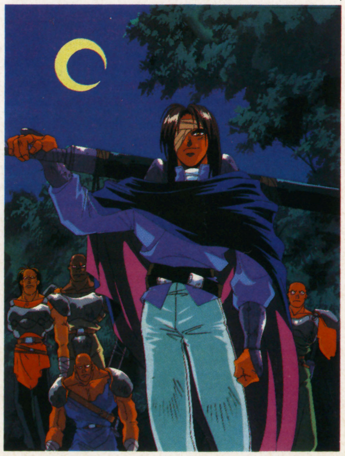
ジュリア・メルローズ

ポートリアルの村で医者をしている、子供好きで、とてもやさしい女性。優秀な魔導士の家系に生まれ、豊かな魔法の才能を持つ。攻撃魔法ならおまかせ。



ガリアス・ルーディング

その男気で荒くれ男たちを束ねる盗賊の首領。元は、兵士だったらしいが、その性格ゆえ、城をでて無頼な生活に入る。口は悪いが頼りになる。だいの女好き。



ビビアン・カラム

ローラレイク修道院の超おてんば娘。とても明るく楽天家。修道院で治癒系の魔法と護身用の武道を習う。パーティーの回復係りとして活躍すること間違いなし。



キマイラ退治

オープニングイベントとして、最初にやることがキマイラ退治。
青い死神ロビンは部下のハロルド、バルモアとともに戦いを挑み勝利する。
キマイラを倒し（ビジュアルシーン）城に戻ろうとすると、謎の人物が画面に登場。すぐに消えてしまうので、誰だか本当に解らない。ひょっとしたら、物語の鍵を握る人物かもしれない。

ハイネルド城

キマイラ退治を終え、城に戻ってハイネルド王にキマイラを退治してきたことを報告。
王はねぎらいの言葉をかけてくれるとともに、姉のパトリシアに会ってもう一度戻ってきてほしいという。なんでも、頼みたいことがあるみたいだ。

パトリシアと出会う

血のつながりはないものの、幼き頃からハイネルド王に兄弟のように育てられた２人。
姉パトリシアとの出会いはビジュアルシーンになるのだが、残念ながら画面の方は今作っているということ。もう少し待ってほしい。
パトリシアから、ヒールトニック、毒解し、200Gを受け取り再び国王の元へ。

さらなる使命

国王の元にいくと、次なる使命として異変の起きたネリアの村の探索を命じられる。
城内で、ハロルド、バルモアを仲間にしネリアの村へGO！

ネリア村の光景

以前はとてもにぎやかだったネリアの村も荒廃し、人影がない。
村の中を探索してみると、かなり大きなドラゴンの足跡を見つける。さらに、大きな地割れも見つかる。
地割れの中を調べに入ったロビンたちは、そこでなにかを封印していたと思われる装置が壊れているのを発見。どうやら、なにかが封印を解き、外に飛び出していったらしい？



大型のドラゴンが出現した!?



ロビンの育て親のハイネルド王亡くなる

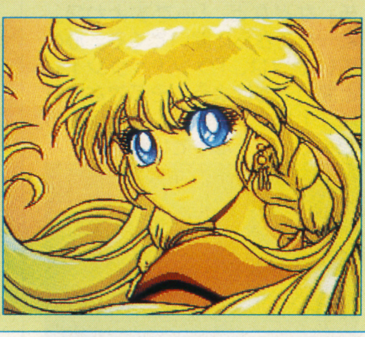
ハイネルド城陥落？

地割れの中から出て、村を立ち去ろうとしたちょうどそのとき、城から火のてがあがっているのを一行は見つける。
城で何が起こったというのだ。国王は？　王妃は？　そしてパトリシアは？
不安を胸によぎらせ、ロビンたちは急いで城への帰路に立つ。



プリンセス・ミネルバ

わがまま姫が大活躍!!



リバーヒルソフト
発売日／94年3月25日
価格／7,800円
メディア／SCD-ROM
ジャンル／RPG
その他／バックアップメモリ

プレイヤーのパーティ9人がすべて女の子という「プリンセス・ミネルバ」。
2月号では、戦闘システムとコスチュームにしかふれていないので、そのほかのシステムや冒険の始まりなどを紹介して行こう。

パーティー設定思いのまま

ミネルバ含め、味方のキャラは全部で9人。この9人は、スタート時からおり、とりあえず3人3パーティーに分かれている。

このパーティーを、いつでもどこででも、手軽に変えることができる。

敵との戦闘に入ると、ランダムでこの3パーティーのうちの1パーティーが戦う。一応ランダムとはいえ、先頭のパーティーのほうが確率が高めになっている。

また戦闘時に危なくなったら迷わず逃げ出そう。ただ、逃げることに失敗したら、1ターン分、相手の攻撃をくらう。



どのパーティーがでるか解らない

ビジュアルシーンも強化

ゲームのストーリーを盛り上げるビジュアルも強化。

ボスなど、重要な戦闘の前にはイベントをゲームに近い形でビジュアルを表現。2等身キャラのミネルバたちが、しゃべりまくる。

また、変身ビジュアルもみもの。

第1章 ツェルマット公国

ツールーズの街

ミネルバのひょんな思いつきで結成されたミネルバ親衛隊。賞金稼ぎ、商人、学者、元僧侶など8人のメンバーを雇った。



洞窟に入るなりイベント戦闘あり

そんなミネルバたちの冒険が始まるのが、ツェルマット公国ツールーズの街。

街に入る前には、ちょっとした言い合いがあり、おもしろいぞ。

とりあえず街に入って女の子モンスターに関する情報を集めていると、この街の指令官が山賊にさらわれたという情報が入る。

指令官を救出してくれる賞金稼ぎを街の役所で募集してるので、早速役所に乗り込み志願しよう。賞金は1万ギルダーなので、もうやるしかないぜ！

山賊クールズを倒せ！

山賊は街の北西にいった山沿いにある洞窟にいるらしく、とにかく1万ギルダーのためにいってみよう。

洞窟の奥に行くと、ちょっと大きめの部屋にとらわれの指令官がいる。指令官は先に帰ろうとするのだが、仲間が山賊クルーズだと見破り、戦闘に突入。

最初のボスにしては、かなり強いので心してかかれ！

指令官救出するも…

クルーズを倒すととらわれの指令官が、宝箱の中からでてくる。

指令官は部下とともに先に街に戻るので、賞金を受け取りに街の役所へいってみよう。

当然賞金は貰えるものと思いきや、なんと自分を助けたのは優秀な部下たちだという。

むかっときたミネルバ一行と指令官との戦闘が始まる。



山賊クルーズ登場

勝利すれば、1万ギルダーではなく、2万ギルダーが手に入る。この街での情報関係も目新しいものはないので、さらなる情報を求めて、ツェルマット公国首都ツェルマルの街へと旅立とう。



プリンセスミネルバ(17)
身長：163cm
B：85　W：58　H：88
血液型：AB　星座：双子座

ウィスラー王国王位継承権第1位のウィスラー王国プリンセスである。得意技は剣ときまぐれ、わがまま。剣以外にも、魔術士、僧侶、格闘家の資質も持つ、珍しいオールラウンダー。

LAC レーザーアクティブソフト 2本立劇場

ドラドラパラダイス

プラネット
発売日／94年3月15日
価格／9,800円
メディア／LD-ROM
ジャンル／ETC
その他／バックアップメモリ



「アダルト志向の人は、まずコレをプレイしなさい」とばかりに登場した「ドラドラパラダイス」。秋乃桜子を相手に、ここはひとつムフフなシーンを楽しんでいこう！



実に豊かな表情パターンあり

ムフフ麻雀モードを楽しもう!!

ドラドラパラダイスには、秋乃桜子ちゃんを相手にムフフな麻雀を楽しめる「ストーリーモード」と、CPU相手にひたすら麻雀をやりまくる「麻雀オンリーモード」がある。

とりあえず、色も艶もあるムフフ麻雀の「ストーリーモード」をやってみよう!!

はじめは初心者

こちらの口車に乗せられて、麻雀することになった秋乃桜子ちゃん。この時点で彼女は麻雀初心者。

だから、「ポン」「チー」「リーチ」などなど、「…ですよね?」と一々こちらに聞いてくる。心の広いヤツは、「ウン！　ウン！」と聞いてあげよう。そうでない方は、Ｉボタンでシーンを飛ばそう。だんだん強くなっていく



四暗刻をもったぜ！

だんだん強くなっていく

デートの回数は3回。デートの度に麻雀をする。当り前のことだが、会うごとにに強くなる。

半々荘までに桜子ちゃんの持ち点を0にするか、半々荘終了後に桜子ちゃんより多く持ち点を持っていれば、プレイヤーの勝ち。勝てば、自動的にデータをセーブし、次のデートの約束ができる。



最後の勝負の前にシャワーをあびる

お楽しみは3回目のデート！

さあて、ここからが正念場！とにかくここでガンバらねば、ムフフな場面は見られない！　ここまでやってきたプレイヤーならば、勝利は目前だ!!

たとえ、負けたとしても、コンティニューで、くじけずにGOだ（骨は折れるけれど）！



もう彼女は君のものだ

ピラミッドパトロール

タイトー
発売日／発売中
価格／9,800円
メディア／MEGA-LD
ジャンル／STG
その他／1P専用



敵も敵弾も自機のショットで撃ち落とさなくてはならない、ちょっとムズカシめのシューティングゲーム「ピラミッドパトロール」。

だが、いくつかポイントを押さえれば、ある程度闘い抜いていけるのだ!!

自機の性質を知る

ピラミッドパトロールは、自分の意思で敵弾を回避できない。そのかわり、敵弾をショットで消すことができる。そこでショットの性質を知ることが必要となる。

自機のショットは、オートショットとチャージショットの2種類。オートは文字どおり弾を連射、画面のターゲットに向かって撃ち出される。チャージは充塡式で、右のゲージをためればためるほど、強力で、広範囲に威力のある弾を撃ち出す。

基本はオートで

とりあえず、各ステージの最初はオートを使う。遠くから単独でポツポツと出現するので、確実にターゲットに合わせて撃ち落としていく。

では、チャージはいつ使うか？それは、敵が4機程度、画面の中央付近にあらわれたときだ。それも敵が弾を出す前に使えれば、確実に、敵を全滅させられる。

それ以外はオートで、画面に登場した順に撃っていくとよい。

敵の出現位置を記憶！

ピラミッドパトロールの一番手っ取り早い戦法は、敵の出現パターンをある程度、記憶することだ。

こちら側が回避行動をとれない反面、敵の出現パターン、敵の攻撃パターンは基本的に同じなので、最終的にはこれを記憶して、戦い抜くしかない。

その後は、自分に合った、ターゲット操作パターンを組み立てていくのがよいだろう。





3DO・REAL NEWソフトダイジェスト

3月20日、ついにパナソニックREALが発売される。それと同時に発売が決まっているソフト、そして注目のソフトを7本ピックアップしてみた!!

チキチキマシン猛レース

ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦

フューチャーパイレーツ
94年3月20日/8,800円/CD-ROM/ADG/バックアップメモリ

ケンケン&ブラック魔王リターン!!

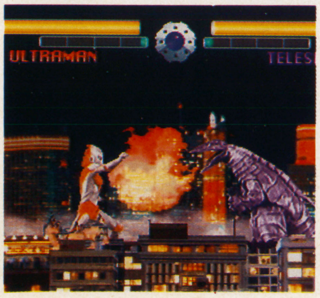


かの「チキチキマシン猛レース」がインタラクティブ・ムービーとなってカムバックするぞ！
世界征服を企み、10ワールドに分身したブラック魔王の悪巧みを、プレイヤー自身が暴くことだ！
タイム・ワープチケットを手に入れ、案内人「T-BORN WREX」と協力して、ブラック魔王退治に出発するのだ！

ウルトラマンパワード

バンダイ
94年4予定/8,800円/CD-ROM/ACG/2P対戦可

ウルトラマンパワード大活躍！



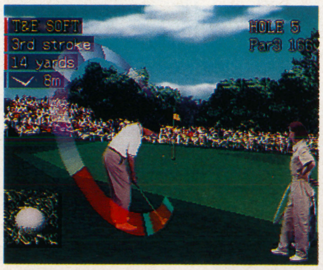
ウルトラマン・シリーズの最新作「ウルトラマンパワード」が3DOに登場する。パワードは、ハリウッドで制作されたアメリカのウルトラマンなのだ。
ゲームの内容は、ストーリーを楽しむビジュアルモード、怪獣と戦うバトルモード、対戦できるVSモード、パワードの世界がわかるデータベースモードがある。

ペブルビーチの波涛

T&Eソフト/Panasonic
94年3月予定/9,800円/CD-ROM/SPG/1P専用

超リアルな3Dゴルフゲーム

パソコン版、コンシューマー機で大好評の3Dゴルフゲーム「ペブルビーチの波濤」が3DO用ソフトとして登場する。
ゲームモードは、予選を含む4日間のトーナメントを戦い抜く「ペブルビーチ・オープンモード」をはじめ、全6種類のゲームを楽しめる。



山村美紗サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件

パックインビデオ/Panasonic
94年3月予定/12,800円/CD-ROM/ADG/バックアップメモリ

山村美紗のドラマがゲームに…

「京都鞍馬山荘殺人事件」は、小川範子、西岡徳馬をはじめ、総勢20人以上の有名俳優を起用し、映画なみのロケを京都で敢行した、気合いの入ったADGだ。
プレイヤーは、小川範子が扮する園山千晶となって、京都府警の狩矢警部（西岡徳馬）と、ある殺人事件を解決しなくてはならない。



ライフステージ



マイクロキャビン/Panasonic
94年3月予定/8,800円/CD-ROM/SLG/バックアップメモリ

生活空間創造SLG

「ライフステージ」は、自分の家を部屋の間取りから、天井、階段にいたるまで、自分自身の手でつくり出し、さらに部屋の中に、好きな家具を入れたり、内装に気を使ったりできるのだ。
つくり終えた「自分の家」は、"バーチャル"と呼ばれるモードで、3DOならではの立体感をともなった映像で楽しめる。



鉄人

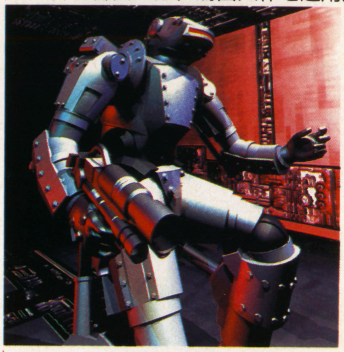
SYNERGY/Panasonic
94年4月予定/8,900円/CD-ROM/ARPG/バックアップメモリ

究極の殺人兵器「鉄人」

3Dコンピューター・グラフィックと実写を合成したビジュアル満載のARPGが「鉄人」が登場！



プレイヤーは、究極の殺人兵器「鉄人」の同化プロセスに強制的に組み込まれようとするが、科学者の野望を阻止するため、「鉄人」をコントロールし、塔の最上階へと目指すのであった。
科学者役には、嶋田久作を起用。



VIRTUAL QUEST ファラオの封印

アスク講談社
94年4月予定/8,800円/CD-ROM/RPG・ADG/バックアップメモリ

ファラオの謎に迫る!!

古代エジプトの謎の地下遺跡が舞台。プレイヤーは古代エジプトの少年役。太古の予言、壁画の暗号、精霊の言葉をたよりに、果てしなく続く地下墳墓の中を、行方不明の父とファラオの謎を求めて探検するのだ。
さまざまなトラップを避け、行く手を阻む怪物たちを倒して、先へ進まなくてはならないのだ!!





シミュレーター特集!!

T-4
航空自衛隊編





協力　浜松基地

航空自衛隊シミュレーター特集の第２弾はT－４だ。

この飛行機は、装備後30年以上を経過するT－33に変わって後継機として飛行教育の近代化をはかるため導入されたもので、しかも、このT－４は航空団の訓練支援機等、補助用航空機としても使用されている。

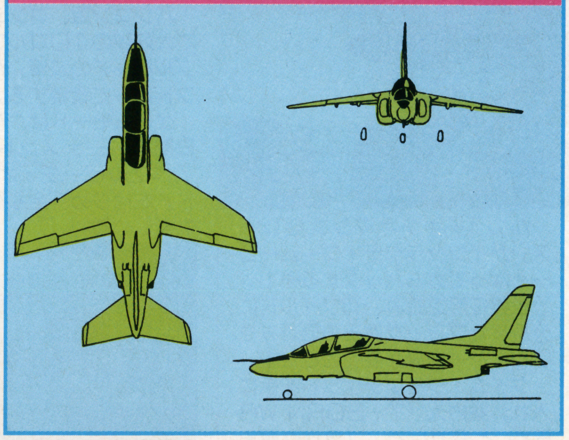
T－４は1990以降に使用されることを、考慮して、レーザージャイロ方式姿勢方位基準装置（従来はコマ式ジャイロ）や、機上酸素発生装置、緊急脱出所要時間を短縮するための、キャノピー破壊方式脱出装置に加えエンジンは国内新規開発の推力1、670kgのF３－30ターボファン・エンジンを２期搭載し片発停止状態でも安全に飛行出来る優れた性能を持っている。その他の性能諸元は、乗員：２名、自重：３、７t標準離陸重量：５、６t、全長：13、０m、全幅：９、９m、全高：４、６m、最大速度：500TK（約マッハ0、９）、実用上昇限度：40、000FT以上航続距離：約700nm（約1、300km）エンジン名称：F３－IHI－30で、T－４は基本的に、我が国の航空産業界の総力を結集して開発された純国産の中等練習機だ。

所属する航空団は、浜松北基地にある第一航空団、ここではパイロットの教育体系のなかで第一初級操縦（T－３）、第二初級操縦課程（T－１）をおえた学生たちが（T－４）による基本操縦課程を学ぶ場所でもある。

ここに平成３年に三プレシジョンから導入されたT－４のシミュレーターが装備され学生達の訓練のために運用されている。



三　面　図



▲スタイルは実にすっきりしている

◀T－４のコックピットがこれだ（二人乗り）



★エプロンに翼を休めるT－４の勇姿



パイロットをめざせ!!

ゲームユウの読者諸君の中にも俺もパイロットになりたいと言う人がいると思うので今回は戦闘機パイロットになるまでの道程を図式で紹介しよう。

図式のなかで一般幹部候補性課程とあるのは、一般の大学や防衛大学をおえてからで、航空学生課程と言うのは、高校を卒業してから航空学生として入隊する場合だ。どちらの場合もかなり狭き門だが、大空に舞うトップガンを、めざすゲーマーがいてもおもしろいかもね。今ゲームの世界は、バーチャルリアリティの大進歩で、シミュレーターゲームも様々なものがあり遊ぶと言うことでは映像面でも軍事利用のシミュレーターよりも、よりリアリティーに優れたものもある程で、そんな時代、そんな環境で育った読者諸君は、映画アイアンイーグルのゲーム好きの少年のようにF－16を翔り父を助けるヒーローになる素質を持ち合わせているのかもしれない。

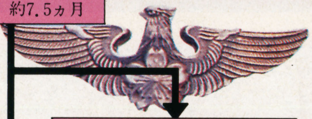

万全の整備でスタンバイ

戦闘機パイロットになるまで

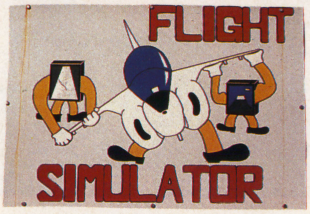
- 一般幹部候補生課程　約5.5ヵ月～10ヵ月 → 隊付教育　約2ヵ月 → 地上準備課程
- 航空学生課程　約2ヵ年 → 地上準備課程

地上準備課程　約0.5ヵ月～6ヵ月
↓
第1初級操縦課程　T－3　約6.5ヵ月
↓
第2初級操縦課程　T－1　約6.5ヵ月
↓
基本操縦課程　T－4　約6.5ヵ月
↓
戦闘操縦課程　T－2　約7.5ヵ月
↓
- → F－1航空団
- → F－4EJ機種転換操縦課程　F－4EJ　約3.5ヵ月 → F－4EJ航空団
- → F－15準備操縦課程　T－2　約2.5ヵ月 → F－15機種転換操縦課程　F－15　約4ヵ月 → F－15航空団





シミュレーターの中で見る映像





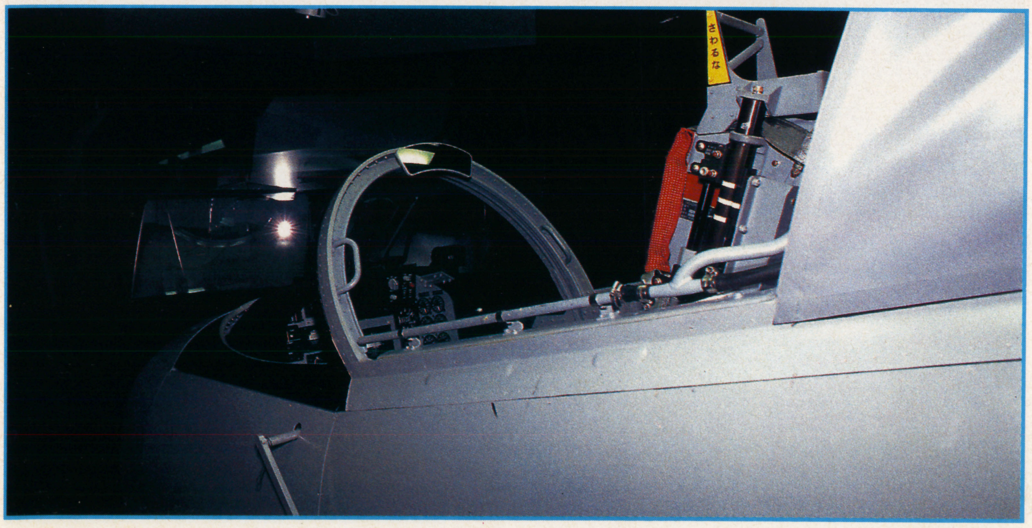

ランウェイ27°テイクオフ


右に隊長機を見ながらテイクオフ


雲をぬけ前方に富士山を見る。

T-4 シミュレーターのコックピット

★このコックピットがシミュレーターの箱の中におさまり、モーションは箱ごと動く★







T-4 シミュレーター

六軸のシミュレーターだ!!

T－4のシミュレーターは3年前に導入されたもので比較的新しいだけあって海上自衛隊のMH－53Eのシミュレーターのようにテクスチャー技術はつかわれていないが、ビジュアルをはじめとしてかなり良く出来ているといえる。外観は箱型で中にキャノッピーを持つコックピットがあり、Gスーツを身につけ、そのホースを座席の左上部にあるコックにつなぐ座席の上下調整をし準備完了、コックピットそのものが、モニターに向かってスライドし訓練がスタートする様になっている、これはT－2も同じパターンだがこちらはそれらが総て箱の中に収まっているところが大きく異なる。

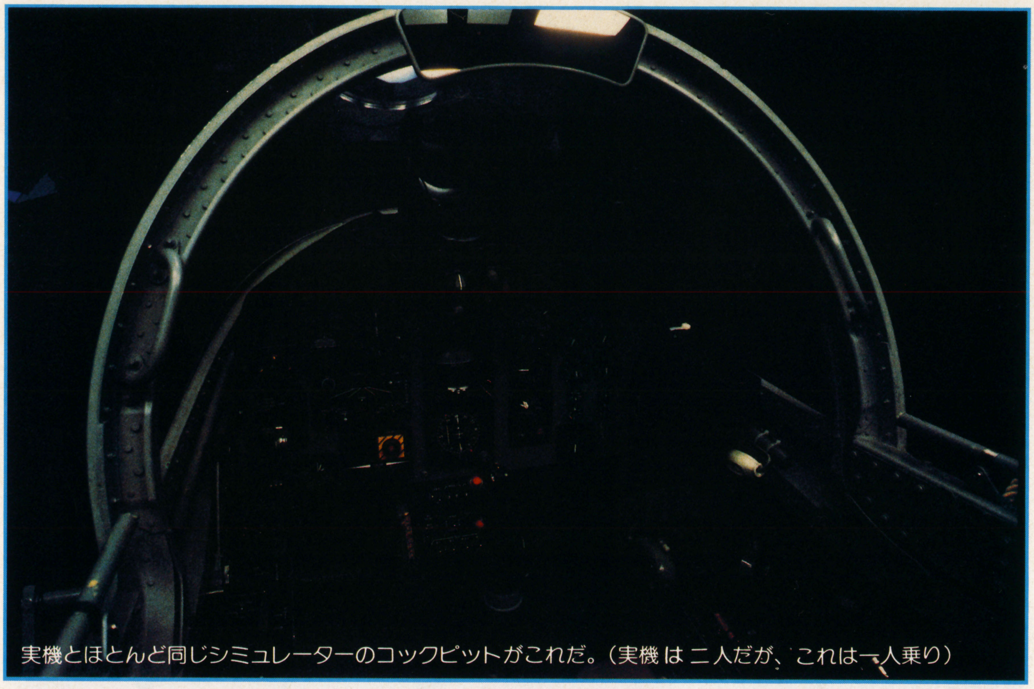
セットされているモニターは全部で6コ画面は多少暗目だがキレイに仕上がっている。

浜松飛行場のランウェイ上27のところでジェット音と共にテイクオフに向けスロットルを開いていく自分の機体がそこにある、ググッと機体の推力に近いものを感じる、右側に隊長機がピッタリとついている。ヘッドフォンから聞こえるプッシュアップの声と共に機体はどんどんスピードを増し弾かれた様に大空に舞い上がる。そしてすぐにレフトターン再び浜松AB（エアベイス）を目標に、ランウエィに向かってタッチアンドゴウ、そのまま上昇をし雲を突っ切ると霊峰富士が見える、下方には天竜川や東名高速がはっきり確認できる。自分の機体はまさに大空を飛んでいるのを全身で感じることが出来る。これは、まさにバーチャルリアリティの世界だ。

ナイトフライトの状況も映像を含めかなり出来が良くさすがに新しいだけのことはある。

それにシミュレーターのオペレーターシステムも今までのものと比べかなり小さくなっておりスッキリとしている、エマージェンシーなども打ち込みによってそのつど簡単に状況を作り出すことが出来るようになっている。

基本飛行に必要なほとんどの手順をこのシミュレーターで学ぶことが出来そうだ。



実機とほとんど同じシミュレーターのコックピットがこれだ。（実機は二人だが、これは一人乗り）



★シミュレーターのモニターは6コ、ミラーを通してすべての視界に映像が広がって見える



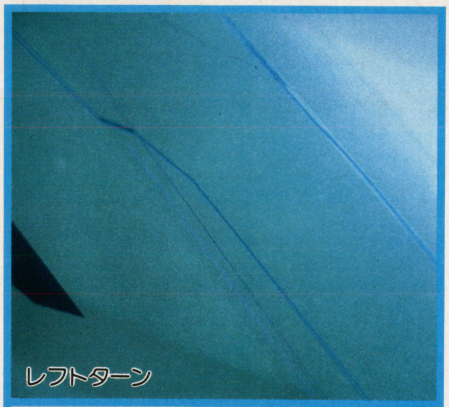




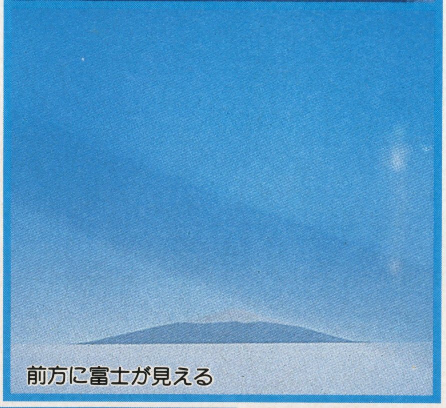

隊長機を右に見て09°方向にテイクオフ


どんどん上昇していく


この後、隊長機のギアがひっこめられる


レフトターン

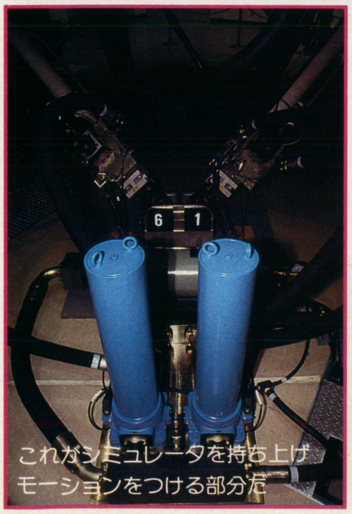

ランウェイ27°の方向からタッチアンドゴー

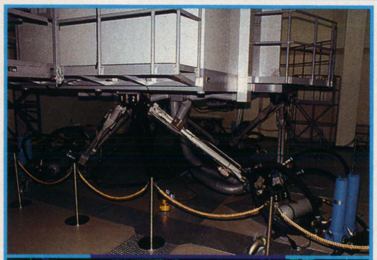

前方に富士が見える


前方に浜松エアベイスのランウェイが見える

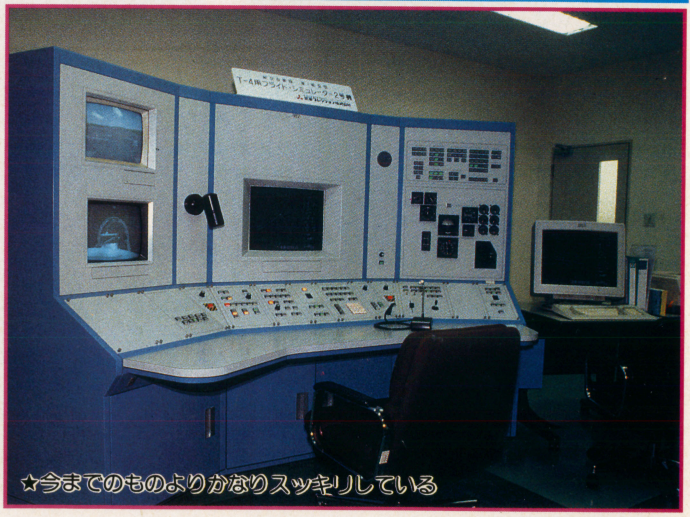

見る見るランウェイが近づいてくる


ナイトフライトでのランディングだ


これがシミュレータを持ち上げモーションをつける部分だ






★今までのものよりかなりスッキリしている



時間がたつのも忘れちゃう 池袋GIGO 異次元空間

今月のGAL 星野美果クン



バシバシ撃ちまくろうね！



名ドライバーになれるかな？

池袋サンシャイン60通りで、今、話題を呼んでいるスポットが「池袋GIGO」。

B１階から４階まで、ビデオゲームをはじめとして、体感、プライズ、カーニバル、スポーツ、メダルと何でもござれといった感じ。

５階にはカジノ、６、７階にはカラオケと、遊びに関してはほぼおまかせのスポットだ。

そこで今回は、B１階から４階までの「MATERIAL WORLD」を、星野美果クンにレポートしてもらったゾ。

バーチャファイターで格闘初体験

最新型のビデオゲームがた〜くさんあるB１階。まず、目に止まったのが、セガ・ソニック・ザ・ヘッジホック。ハリネズミのキャラクターがとってもカワいいです。

トラックボールを回してソニックくんを走らせるのですが、これがなかなか思った通りに走ってくれずに悪戦苦闘。でも、とっつきやすさはピカイチですヨ。

ウォーミングアップ（？）も済んだところで、今度はタントアールを始めてみました。

色々なゲームが楽しめますが、その中からロボットファクトリーをセレクト。

ロボットの設計図に合わせて、部品を選んで組み立てるのですが、よく似た部品ばかりで、結局１体もロボットを造れずにギブアップしちゃいました（ホントによく似た部品ばっかりなんだもん）。

気を取り直して、巷で大人気の対戦格闘ゲーム、バーチャファイターにチャレンジ！

この手の対戦格闘ゲームを全くプレイしたことのない私でも、とりあえずパンチとキックで１人目に勝利（スゴイでしょ？）。２人目もこの調子でイケると思ったら…世の中そんなに甘くない！

２人目には見事に敗れてしまいましたが、ストレス解消にはもってこいのゲームですね♡

占いの結果はいかが…

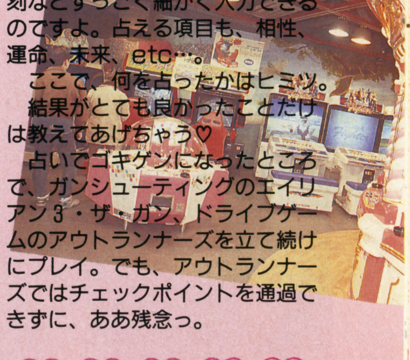
１階は、体感ゲームやクレーンゲーム、占い機などが設置されているフロア。

アミューズメントスポットでは、もうお約束のクレーンゲームの中で、一番目立つドリームパレスの中にクマのぬいぐるみを発見！

どうしても取りたい私の願いがクレーンに通じ、クマのぬいぐるみを手にすることができたのです。

そして、古今東西、女の子に人気の占い機。思わず吸い寄せられるように向かってしまいました。

スターライトフォーチュンは、カーテンがとってもいい雰囲気を出している占い機です。



名前、性別、生年月日、出生時刻などすっごく細かく入力できるのですよ。占える項目も、相性、運命、未来、etc…。

ここで、何を占ったかはヒミツ。

結果がとても良かったことだけは教えてあげちゃう♡

占いでゴキゲンになったところで、ガンシューティングのエイリアン３・ザ・ガン、ドライブゲームのアウトランナーズを立て続けにプレイ。でも、アウトランナーズではチェックポイントを通過できずに、ああ残念っ。

♡♡♡♡♡

GAL'S RUPO Vol.12



なかなか走ってくれな〜い！








いつだって熱くなれるエアホッケー








結果が良くてゴキゲン

エアホッケーでいい汗かこうね

２階を見回してみると、エアホッケーやカーニバルゲームなどが目白押し。ビデオゲームだけでなく、体を動かすスポーツゲームやカーニバルゲームもいいよね。

ボールを投げて、ビンゴを揃えるラインボールや、フットボールで使われているボールを、ロングパス、ショートパスのそれぞれのホールに入れて得点を上げるＵＢＱＢなどは簡単ルールのゲーム。

ムリして高得点のロングパスだけ狙うよりも、ショートパスである程度点を取っておくのもいいみたいですね。

本格的に体を動かしたい時は、エキサイティング・スピードホッケーで楽しみましょう。

ポイントを取ったり取られたりの攻防戦で、盛り上がり度は満点！

攻めるだけでもダメだし、守るだけでもダメ。でもね、結局攻めることが守りにもつながっていくんだって。けっこ〜奥が深いのね。

これはとっても熱くなれますヨ。

メダルゲームでツキがくる

エアホッケーを楽しんだ後は、３、４階でメダルゲームといったコースがオススメ。

まず、３階で人気のあるビンゴパーティーで、早速メダルを賭けてみます。

数字の書かれたボールがどこに入るかで、ビンゴの数字が決まるというゲームで、自分が賭けた数字になるかどうかは、もう運だけの世界。ちょっと多めに賭けておいたのが良かったのか、いきなり、かなりの数のメダルが払い戻されて超ラッキー。

ツキが逃げないうちに、メダル落としのニューペニーフォールズで、メダルの枚数を増やしておくのもいいかもしれません。

メダルがたくさん増えたところで、このフロアの人気マシン、エキサイティングボートレースにチャレンジしてみましょう。

水の入ったフィールドでボートが競争して、とてもリアルなものになっています。

池袋ＧＩＧＯのエキサイティングボートレースは、他のお店と違って、通常よりも座席数を６つ増やしたスペシャルバージョンなんだそうです。

他にも、競馬のメダルゲームのロイヤルアスコットや、ピンボールなんかもこのフロアに置かれているんですよ。

４階に上ると、３階よりもさらに座席数を増やしたロイヤルアスコット・スペシャルバージョンがド〜ンと人々の目を引きます。

カップルや親子連れに大人気なのは、最新マシンのチキチキマシン猛レース。おなじみのコミカルなキャラクターがレースを繰り広げるメダルゲームで、そのカワイらしさがウケているようです。

ビデオゲームや、メダルゲームだけではなく、ちょっとオトナの気分を味わいたい時は５階のカジノ、大勢で盛り上がりたい時は６、７階のカラオケと、他には見られないぐらい、豊富な内容が「池袋ＧＩＧＯ」の魅力。

気の合う人と各フロアを回って遊んでいると、すっかり時間の経つのを忘れてしまいそうな、ステキなアミューズメントスポットなのです。

GAL'S RUPO Vol.12



その調子でGO！ GO!!

姿勢はピンボール名人直伝（？）

コツさえつかめばチョロいチョロい

そのまま逃げ切って！

GAL RUPO DATA

池袋 GIGO

遥か昔、小惑星の大接近により、巨大な歪みを生んだ地球を舞台とした、ラ・ムー伝説を基本コンセプトとして、SFXの世界を想像させる店内の装飾や、構成がなされている池袋GIGO。

混沌と伝説をテーマとして、それぞれのフロア空間に独特の演出が施されている。

MATERIAL WORLD

B１階から４階まで、エキサイティングな最新マシンが勢揃いした、池袋GIGOのアミューズメントフロア。

バーチャファイターを始めとしたビデオゲームから、プライズゲーム、スポーツゲーム、カーニバルゲーム、メダルゲームなどのマシン類で熱くなれる。

営業時間／B１階～４階　10：00～24：00　５階（カジノ&バー、占い館）平日15：00～24：00　土日祝日13：00～24：00　６、７階（カラオケルーム）平日11:00～2:00 土祝祭前日 11:00～5:00 日祝祭日 11:00～24:00 年中無休

豊島区東池袋１－21－１

☎03－3981－6906

協力／セガ・エンタープライゼス、池袋GIGO
撮影／今りゅうこう
レポーター／星野美果（オスカー）
構成／テイク・エム



SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
巨大ロボ、再び！
新たなる
戦いの序曲！
大好評のロボット大戦シリーズに、
ついに外伝の登場だ!!
異世界、ラ・ギアスに召喚された
巨大ロボット軍団。
いったい何が起きているのか!?
システムもよりわかりやすくなり、
2人の主人公によるマルチスタートの採用で、
シナリオの裏まで楽しめるぞ！
平成6年
3月25日発売
"シミュラマ"って何だ!? "シミュラマ"は、
シミュレーションゲームとロールプレイン
グゲーム的なドラマが合体した、新しいゲ
ームシリーズ。
思いっきり熱い感動と興奮が待っているぞ！
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
シミュラマシリーズ
スーパーロボット大戦EX
12M+64KSRAM
価格 ¥9,800［税別］
スーパーファミコンは任天堂の商標です
●表示価格は、税別になっております。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ！
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祝祭日を除く）
©葦プロ
©ダイナミック企画
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1994
（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）
株式会社バンプレスト
〒111 台東区雷門2-16-9
※バンプレストは、バンダイグループの一社です
BANPRESTO

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®

切れるアクション＆
冴えるロールプレイング・ゲーム。

●斜め上からの映像、クォータービュウが、
新鮮な感動と迫力を伝えます。
●全4ラウンド、各30前後のステージ構成で、
自分のルートを開拓できます。
●能力の異なる4人の個性豊かなキャラクターから、
プレイヤーを選び、敵を倒して経験値をため、
レベルアップしていきます。
●単に敵を倒すだけでなく、トラップを避けたり、
仕掛けを動かしたり、アイテムを手に入れて
パワーアップしたりと、アドベンチャー要素もぎっしり。

LIGHT BRINGER

ライトブリンガー™









VOLD/ヴォルド
強力な魔力を秘める、老魔術師
・ため攻撃(魔法を使う)
持っている杖によって攻撃が異なる。
・必殺技(メテオ・ストライク)
いん石を降らす。



CISTY/システィー
魔力を秘めた弓矢を使う、孤高の妖精
・ため攻撃(矢を射る)
矢を射って、遠くの物を攻撃できる。
・必殺技(精霊召喚)
精霊を呼び出して画面内の敵を倒す。

Illustration:
Kouichirou Yonemura



〃光を導け〃
死の罠をくぐり抜け、
王女を救出せよ!!
世界征服を狙う悪の魔道士を倒して、
王国の姫を救出するため、4人の戦士が立ち上がった。
そして、いま波乱に満ちた旅が始まる……
ASH/アッシュ
剣士としても一流の、元騎士
・ため攻撃(アークソード)
上空の敵を攻撃できる。
・必殺技(バーサーク)
一定時間無敵で攻撃を出し続ける。
GREN/グレン
格闘術にたける、東方の戦士
・ため攻撃(一刀両斬)
背中の刀で斬る。射程が長い。
・必殺技(爆砕陣)
自分の周囲を爆発に巻き込む。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL03-3222-4808



APR 4 1994
No.12
平成6年4月1日発行 第2巻第4号通巻12号
平成5年6月29日第三種郵便物認可
編集人・五味川隆
発行人・長田 守
発行所 株式会社 リイド社
〒166 東京都杉並区高円寺北2－3－2
振替口座東京八－一九六一一三番
編集部代表 東京(五三七三)七〇〇五
販売部代表 東京(五三七三)七〇〇一
定価五〇〇円(本体四八五円)
雑誌13431－4
大日本印刷株式会社・印刷

T1013431040506